RACCOLTA INTEGRATA DI ARTICOLI TRATTI DA

CD·ROM Gallery

A World of Frame • Alberghi e Ristoranti d'Italia • Ancient Lands • Appunti di viaggio • Blue Tortoise • Bookshelf • Cinemania 96 • Dangerous Creatures • Don Giovanni • Ebla • Ecolandia • Encarta 96 Encyclopedia • Encarta 96 World Atlas • Energia e Musica • Epilepsy • Etruschi Evocation • Federico Fellini • Grande Atlante del Corpo Umano • Grande Atlante della Scienza • Grande Enciclopedia Multimediale: I Mammiferi • Great 20th Century Artists • I Normanni • I Promessi Sposi • I Vangeli • Il Bel Paese • Il Re Leone • Internet Yellow Pages • Italian Design • L'Egitto dei Faraoni • L'Italia Guida Interattiva • La Basilica di S. Francesco in Assisi • La Cappella degli Scrovegni • La Grande Pittura Italiana • Logos • Medialiber • Magic World Thailand • Microsoft Art Gallery • Millefoto • Multimedia Language System Plus • Musei e Monumenti • Musical Instruments • Nikolai's Train • Paradise Collection • Planet Arizona • Pompei • Red Rhino • Star Trek Interactive Technical Manual • Star Trek Omnipedia • The Italian Methamorphosis • The Music Game • Virtual Escape • Vivavoce Dizionari Inglese • Wine Games

BIMESTRALE- ANNO II - SETTEMBRE / OTTOBRE 1996 - N. 3 - L. 19.000

technimedia

miroMEDIA VIEW + TV UPGRADE

LA MULTIMEDIALITA' HA TROVATO CASA

miroMEDIA View è la nuova scheda video PCI di miro dalle prestazioni sorprendentemente veloci... l'ideale per i giochi e le applicazioni che girano sotto Windows '95. Grazie al decoder MPEG potrai visualizzare filmati provenienti da Video CD ad una risoluzione incredibile e con l'espansione miroMEDIA TV upgrade trasformerai il tuo PC in una televisione a tutto schermo! Multimedialità? Grazie a miroMEDIA View non si è mai sbizzarrita tanto!

Attenzione! Il settore informatico subisce continue variazioni dei propri listini! Chiama il numero Verde o collegati al nostro Sito Internet, per avere il prezzo aggiornato

prezzo lire 490.000 IVA esclusa

● Acceleratore grafico a 64 bit con chip multimediale S3 TRIO 64V+. ● 2Mb EDO DRAM. ● Bus PCI. ● Chip S3 Scenic MX/2 per decompressione hardware filmati MPEG. ● Overlay per visualizzazione a pieno schermo con una risoluzione fino a 1024x768. ● Risoluzione massima a 256 colori: 1408x1024 a 70Hz. ● Risoluzione massima a 65.536 colori: 1024x768 a 75Hz. ● Risoluzione massima a 16,7 milioni di colori: 800x600 a 75Hz. ● Supporto DDC 2B. ● Audio out: 3,5 mm cinch jack. ● TV out per vedere i video CD e i giochi DOS sulla tua televisione. ● TV out: cinch socket. ● Riproduzione di Video CD. ● Compatibile con Open MPEG (OM1). ● Espandibile con miroMEDIA TV upgrade (sintonizzatore TV e telecomando infrarossi). ● Drivers per DOS, Windows 3.1x, Windows® 95, OS/2 e AutoCAD. ● Include il software miroWINTools, miroMEDIA e MultiMediaMaestro.

ITALIANET - ZACKI

prezzo lire 350.000 IVA esclusa

CARATTERISTICHE TECNICHE DEL TELECOMANDO

● design ergonomico, con pulsanti ad alta sensibilità. ● frequenza di trasmissione 56 kHz. ● 10 m circa di campo d'azione. ● Ricevitore TEMIC TFNS 5560, unidirezionale. ● Alimentazione con 2 batterie tipo AAA (incluse).

Le caratteristiche sono soggette a variazioni senza preavviso. miro è un marchio registrato da miro Computer Products. Centro HL è un marchio registrato da Centro HL Distribuzione srl. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari. Le foto sono indicative dei prodotti proposti.

miro

miro è distribuito da CENTRO HL. Se vuoi saperne di più chiama il numero verde o collegati con il nostro Sito Internet.

● Sintonizzatore Philips FI12. ● Decoder teletext TPU 3040 Intermetall. ● Decoder video VPX 3220 Intermetall. ● Processore audio MSP 3400C Intermetall. ● 1Mbit di memoria (per memorizzare 100 pagine del teletext). ● Video in: connettore 7-pin S-VHS (incl. FC bus). ● Connettore antenna: variazioni specifiche nazionali. ● Audio out: 3,5 mm cinch jack. ● TV out: Cinch socket.

FAI ZAPPING SUL TUO PC!

miroMEDIA TV upgrade è il kit di espansione per miroMEDIA View. È un sintonizzatore TV e include il Teletext (Televideo) con una memoria di 100 pagine. Con il sofware miroMEDIA Manager e il telecomando a infrarossi in dotazione sarai in grado di tenere sotto controllo tutte le funzioni multimediali del tuo computer... miroMEDIA TV upgrade è il complemento d'obbligo a miroMEDIA View. Cosa aspetti? Inizia a fare zapping sul tuo PC!

CENTRO HL
Via di Novoli 9/17 50127 Firenze
Viale Lenin 45/c 40138 Bologna

Internet www.centrohl.it
numero Verde 167-013037

NUOVA APERTURA!!
dal 16 settembre
in Via Alfonso Corti, 32
(Zona Città Studi) 20131 Milano
Numero Verde 167-013.037 (ra)
Per richiedere informazioni commerciali, preventivi ed ordini.

Fax 055-33.70.700 (ra)
Per richiedere preventivi ed ordini.
Internet www.centrohl.it
Per consultare listino prezzi, caratteristiche e foto prodotti, schede di supporto tecnico, preventivi ed ordini interattivi, drivers di aggiornamento.

Anno II - numero 3
settembre/ottobre 1996

L. 19.000

Direttore Responsabile:
Marco Marinacci

Coordinamento:
Andrea de Prisco

Collaboratori:
Corrado Giustozzi, Dino Joris

Grafica e impaginazione:
Adriano Saltarelli

Grafica copertina:
Diana Santosuosso

Fotografia:
Dario Tassa
MC-digest è una pubblicazione
Technimedia
Via Carlo Perrier, 9
00157 Roma
Tel. 06/418921 (ric. automatica)
FAX 06/41732169
MC0100 su **MC-link**
e-mail: mc.microcomputer@mclink.it

MC-digest:
Registrazione del Tribunale di Roma
n. 440/95 del 23/08/95

Technimedia s.r.l.
Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma

Composizione e fotolito:
Velox s.r.l.,
Via Tiburtina 196 - 00185 Roma

Stampa:
Grafiche P.F.G., Via Cancelleria, 62
00040 Ariccia (Roma)
Zona Industriale Nettunense

Allestimento:
Latergrafica, Via Einstein 12/14,
00016 Monterotondo Scalo (RM)

Distribuzione per l'Italia:
SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" spa
Via Bettola 18,
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)
telefono 02/660301 - telefax 02/66030320

1996 - Anno II
settembre/ottobre n. 3 bimestrale

MCdigest

RACCOLTA INTEGRATA DI ARTICOLI TRATTI DA MCmicrocomputer

CD-ROM Gallery

di Andrea de Prisco

Non poteva mancare, tra le nostre raccolte «MC-digest», un numero interamente dedicato ai titoli multimediali. Nelle pagine che seguono troverete le recensioni di una sessantina di prodotti disponibili su CD-ROM, tratte come di consueto dagli ultimi numeri di MCmicrocomputer, o «pescando» tra nuovi titoli da poco disponibili sul mercato per offrirvi anche recensioni inedite.

Ma... c'è dell'altro. Nel CD-ROM che avete trovato allegato a questo numero di MC-digest abbiamo inserito, oltre alla versione elettronica degli articoli presenti in forma cartacea, un piccolo archivio curato da Dino Joris contenente dati e commenti relativi a circa centosettanta titoli multimediali. Li troverete i riferimenti al numero di MC sul quale è stato recensito (la stessa recensione potrebbe poi essere stata selezionata tra quelle presenti in questo fascicolo) ma anche preziose informazioni riguardanti titoli di cui non abbiamo ancora parlato, o per mancanza di spazio redazionale o semplicemente per momentanea indisponibilità del prodotto.

Inoltre, sempre nel CD-ROM allegato, troverete una directory («cartella» per gli utenti Mac) denominata BOOK-BYTE contenente - sia in formato ASCII sia sotto forma di tabella Excel - l'elenco dei titoli su CD-ROM in italiano (quasi cinquecento!) disponibili presso la libreria Book & Byte di Roma (tel. 06/5914794).

Lo stesso elenco, aggiornato mensilmente, è presente tra le «Commercial Page» del Web di MC-link, all'indirizzo: «http://www.mclink.it/com/ bookbyte».

Articoli, immagini, ricerche

Il CD-ROM allegato a questo numero di MC-digest è bipiattaforma. Sviluppato interamente con Macromedia Director, funziona sia con macchine Windows/Windows95 sia con Macintosh/ PowerMacintosh.

Nel primo caso sarà sufficiente lanciare l'eseguibile MCDIGEST.EXE, nel secondo basta cliccare sull'applicazione MCD3 (c'è da chiedersi come mai la nostra Informedia, che ha realizzato il CD-ROM, abbia usato un nome così criptico per il programma Macintosh che accetta da sempre, come noto, nomi file di oltre trenta caratteri...).

Terminata la "sigletta" iniziale appare la finestra principale con alcune icone «animate» disponibili a sinistra. Con la prima, a forma di rivista, si accede agli articoli (testi e immagini) presenti in forma elettronica. Con la seconda, rappresentata da un monitor che gira, si accede all'archivio prodotti trattati da MCmicrocomputer; con la terza, a forma di porta, si esce dall'applicazione.

ARTICOLO SCELTO — FOTOGRAFIE

IL SACRO E IL PROFANO

Accostamenti assolutamente improbabili tra libri sacri e design italiano, tra programmi shareware e giochi musicali: quando ci si trova sulla scrivania un misto di prodotti del genere, si possono trovare dei punti in comune? Controlliamo insieme

di Dino Joris

Vi sono dunque punti in comune tra i quattro prodotti che vi presento questo mese? Il solo che riesco a trovare e' che tutti e quattro sono chiaramente il risultato di notevoli sforzi organizzativi e produttivi, anche se gli sforzi totalmente diversi nella tipologia.
Non e' difficile capire che mettere insieme in modo organico oltre 500 immagini del design italiano richiede impegno (una dozzina di persone coinvolte, un elaborato progetto di base).
Ancora piu' complesso forse ma non ho in mano elementi sufficienti per un efficace raffronto il progetto de <I Vangeli>, che ha visto anch'esso il coinvolgimento di una dozzina di persone: si tratta di una versione ufficiale della C.E.I. (Conferenza Episcopale Italiana) con il patrocinio dell'Ente dello Spettacolo, disponibile in molte lingue.
E non e' stato uno scherzo per Microforum mettere insieme <The Music Game>, con la partecipazione tra gli altri di Oscar Peterson (chi ama il jazz sa molto bene chi e'); cosi' come lodevole e' stato lo sforzo prodotto da CD-ROM Paradise con il suo CD pieno di programmi scelti con cura (oltre 4.000 file).
Altri punti in comune non sembra ve ne siano, ma e' possibile fare degli accostamenti e raffronti sulla base di aspetti tecnici, in questo caso facendo ancora accoppiamenti totalmente improbabili: Italian Design e I Vangeli da una parte, The Music Game e CD-ROM Paradise dall'altra.

CD-ROM Paradise: la scelta della categoria di software in cui cercare.

La scelta della lingua.

CDTOT.XLS

BOOK&BYTE

COMMUNICATION S.R.L.

Pazzale J. F. Kennedy 12 00144 Roma
tel. 5914794 / 5913595 / fax 5915054

CD ROM E MULTIMEDIALITA'
IN ITALIANO

settore	titolo		prezzo
edu	ACQUARIO DI GENOVA tutti gli ambienti di appartenenza delle diverse specie ricostruite fedelmente attraverso le vasche dell'acquario		₤99.000
edu	ADAM NEL MONDO DEI NUMERI 5 di matematica per la scuola media	corso/gioco	₤89.000
edu	ADAM NEL MONDO DEI NUMERI 6 di matematica per la scuola media	corso/gioco	₤89.000
edu	ADAM NEL MONDO DEI NUMERI LEZ.1 di matematica per la scuola media	corso/gioco	₤99.000
edu	ADAM NEL MONDO DEI NUMERI LEZ.2 di matematica per la scuola media	corso/gioco	₤99.000
edu	ADAM NEL MONDO DEI NUMERI LEZ.3 di matematica per la scuola media	corso/gioco	₤99.000
edu	ADAM NEL MONDO DEI NUMERI LEZ.4 di matematica per la scuola media	corso/gioco	₤99.000
edu	AL MARE CON LA NONNA educativo interattivo Italiano, Inglese illustrato da Mercer Mayer	gioco	₤120.000
edu	ALBERT interattivo con prove pratiche e più di 1200 quiz	telequiz	₤110.000
edu	ANATOMIA viaggio multimediale informativo che affronta tutti i temi dell'anatomia		60.000
edu	ANIMALI DA SCOPRIRE viaggio alla scoperta degli animali selvatici: un mondo in pericolo		₤135.000
edu	ANIMALI DELLA SAVANA		₤201.000

Foglio1

Nella directory BOOKBYTE del CD-ROM è presente l'elenco dei titoli multimediali in italiano distribuiti dalla libreria Book & Byte di Roma.

LISTA DEGLI ARTICOLI CHIUDI

Microsoft Art Gallery
Nuovi Prodotti Parte I
Nuovi Prodotti Parte II
Dalle Alpi alle Piramidi
Ecololandia, il gioco dell'ecologia
Il sacro e il profano
Arte, cultura, immagini
Un po' di tutto, sempre di piu'
Romani ed Etruschi: un confronto multimediale
Universo Trek
Una pioggia di CD-ROM
Un universo in espansione
Sempre di piu', sempre meglio
Le arti e la cultura dai mecenati allo sponsor
Lingue e vini
Ebla, all'origine della civilta' urbana

CERCA gioco

Gli articoli evidenziati in rosso contengono almeno un'occorrenza della parola indicata nella finestra "Cerca".

Per effettuare una ricerca è sufficiente richiamare la lista degli articoli (icona a forma di rivista) e premere il bottone «CERCA». Lì è possibile inserire una parola da cercare (non sono previsti né operatori logici né caratteri «jolly») e tutti gli articoli che contengono almeno un'occorrenza di quel termine vengono evidenziati in rosso. L'evidenziazione rimane fino alla successiva ricerca, ma è comunque possibile accedere a tutti gli articoli elencati, anche a quelli che non contengono l'occorrenza indicata.

Quando visualizziamo un articolo, compare una quarta icona (a forma di cartella e attiva solo in ambiente Windows/Windows95) con la quale è possibile copiare il testo nella clipboard di sistema per importarlo in qualsiasi applicazione in grado di "incollare" dati ASCII.

Gli utenti Mac, se vogliono utilizzare gli articoli all'infuori del programma di consultazione, dovranno prelevarli direttamente dal CD-ROM, nella cartella Testi situata all'interno della cartella MCdigest.

Visualizzato un articolo possiamo accedere alle sue immagini cliccando sul menu fotografie e scegliendo col puntatore mouse (nel frattempo trasformatosi in strumento lente) la foto desiderata. Per tornare al testo dell'articolo (o per scegliere un'altra immagine) è necessario premere il bottone CHIUDI presente nella finestra «Fotografia Selezionata». Ricordatevi, inoltre, che le icone presenti sulla sinistra sono attive solo quando, avvicinate dal puntatore mouse, si animano mostrando una breve descrizione della funzione svolta.

L'archivio CD-ROM

Concludiamo questa breve presentazione del CD-ROM allegato, «cliccando» sull'icona a forma di monitor. Come già detto, tramite questa si accede all'archivio dei titoli multimediali trattati dalla redazione di MCmicrocomputer. Possiamo accedere dalla lista dei prodotti ad un qualsiasi CD-ROM elencato o scorrere sequenzialmente le singole schede agendo sui due bottoni a forma triangolare presenti su queste. Per ogni titolo troveremo il produttore, il distributore, una breve descrizione o un commento, e il numero di MC sul quale è comparsa la recensione. Se appare la scritta «Inedito» vuol dire che di quel CD-ROM non è stata ancora pubblicata una nostra recensione.

Tutto qui. MC

L'archivio CD-ROM curato da Dino Joris.

coordinamento di Andrea de Prisco

Nuovi Prodotti

Nel dicembre del 1993, con il numero 135 di MCmicrocomputer, appariva il primo articolo della nuova rubrica dedicata ai CD-ROM. Sono passati poco meno di tre anni e, in questo breve lasso di tempo, molto è cambiato nel settore della multimedialità, sia per quanto riguarda le opere disponibili, sia considerando le macchine destinate a leggerle. Questo numero di MC-digest intende offrire al lettore una panoramica quanto più possibile completa sullo «stato dell'arte» e sui progressi fatti, attraverso una raccolta di articoli già apparsi su MCmicrocomputer e nuove recensioni di recenti prodotti che troverete in queste pagine

di Dino Joris

Amphora Multimedia Publisher

Don Giovanni

Qual è stata la migliore tra tutte le rappresentazioni del Don Giovanni? Questa è la domanda che un competente di musica lirica non si porrebbe mai e quindi una domanda destinata, se mai posta, a non ricevere alcuna risposta, (ma forse solo un'occhiata (ingenerosa?) di commiserazione.

Neanche nelle 60 pagine dedicate da quest'opera a «Le Rappresentazioni» troveremo mai una risposta diretta: saremo noi, forse, a formarci un'idea su quella che potrebbe essere stata la rappresentazione più interessante dal punto di vista vocale, in virtù della presenza di un cantante di fama e bravura, oppure in forza di un allestimento scenico particolare o di costumi particolarmente belli, eccetera. Ne «Le Rappresentazioni» troviamo infatti moltissimo materiale che, sotto forma di testo o di immagini – o voce – ci può aiutare a formarci un giudizio.

Già questo rende questo Don Giovanni sostanzialmente diverso da qualunque altra versione esistente su CD musicale. Senza meno vi sono in circolazione delle registrazioni eccellenti ed è possibile che quella che ci viene presentata su questo CD non sia migliore. Certamente però è un fatto nuovo che qualunque appassionato di musica classica in generale e di Mozart in particolare non potrà assolutamente ignorare.

L'appassionato di musica certamente desidera avere una qualità d'ascolto che le casse del PC generalmente non danno (ma quante persone previdenti stanno già pensando a fare adeguati collegamenti tra il PC e lo stereo?). Ci sono persone (molte più di quanto non si creda comunemente) che possono spendere decine di milioni, anche oltre cento, per avere in casa un ascolto adeguato e che quindi di fronte ad un ascolto di bassa qualità possono «tapparsi le orecchie».

Bene, queste persone esigenti faranno bene a:

- collegare il loro PC multimediale allo stereo o, alternativamente
- continuare gli ascolti sullo stereo e limitare la fruizione di quest'opera a testi e immagini.

Insomma: quest'opera è irrinunciabile (magari anche per il gusto di criticarla) per gli amanti della musica lirica.

In cosa consista è abbastanza facile desumerlo anche dall'osservazione delle immagini che vi propongo (basterà osservarle nella loro sequenza), ma voglio comunque guidarvi brevemente.

Il CD-ROM consiste di una sezione introduttiva che ci offre una panoramica generale sul contesto storico e culturale in cui si sono avute le rappresentazioni più significative.

La sezione dedicata alle rappresentazioni vuole invece approfondire la conoscenza dell'argomento, includendo osservazioni sui cantanti, sulle scenografie, sui direttori d'orchestra, eccetera, di tutte le rappresentazioni che si sono avute sino ad oggi.

La trama ci viene racconta-

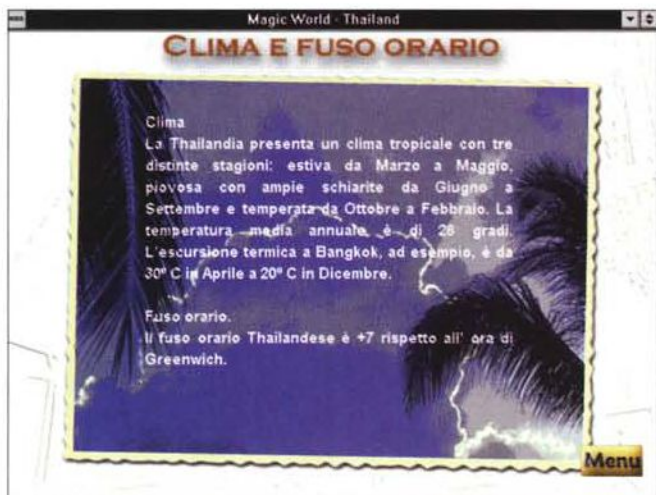
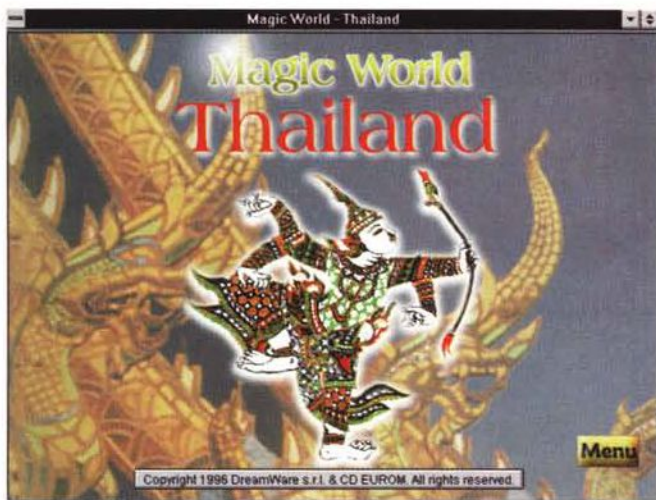
ta in poche pagine che peraltro specificano i pezzi di rilievo da ascoltare e ci mostrano delle immagini (disegni, litografie, acqueforti) molto belle. C'è poi il ritratto storico dell'epoca di Mozart, anch'esso riportato in poche ma efficaci pagine di testo e grafica. Infine c'è l'ascolto integrale che può essere accompagnato, a scelta, dalla visione del libretto, della partitura, di video, che sono tutti opportunamente sincronizzati con la musica. Questo CD-ROM che, ne sono certo, potrà riservare delle piacevoli sorprese anche ai cultori del Don Giovanni, è certamente uno strumento prezioso per chi vuole prepararsi all'ascolto dell'opera dal vivo: quanto è incredibilmente più piacevole ascoltare opere musicali quando ci sono almeno un poco familiari!

CD EUROM e Dreamware

Magic World: Thailand

Se nel corso del vostro giro del mondo multimediale fatto con un atlante su CD-ROM doveste essere interessati ad approfondimenti (sempre multimediali) sulla Tailandia, abbiamo il CD-ROM che fa per voi: numerosissime sono le informazioni di carattere generale, turistico, storico, geografico, etnico, religioso e folcloristico presenti, raccolte in schede accompagnate da cartine, video, slide, fotografie e pagine di testo.

C'è decisamente un taglio «pubblicitario» all'opera, e questo non poteva essere evitato, vista la collaborazione del Tourism Authority of Thailand, ovvero dell'ente locale del turismo.

Vi sono centinaia di pagine di testo che informano il visitatore virtuale e forniscono un valido aiuto per la comprensione del paese, della sua geografia, delle usanze e delle sue genti (per aiutarlo a passare

dallo stadio di visitatore virtuale a quello di visitatore reale, senza dubbio più interessante ed efficace: chi potrebbe mai accontentarsi di un body-massage virtuale?).

Oltre 300 fotografie ad alta definizione mostrano i luoghi di maggior interesse turistico ed artistico e gli scorci particolari e suggestivi del magico mondo tailandese.

Quattro serie di slide in formato dws (il nuovo standard che permette la visione di fotografie ad alta risoluzione contemporaneamente all'ascolto di una colonna sonora d'accompagnamento senza interruzioni tra una fotografia e l'altra) suddivisi in argomenti: Natura, Antichità, Civiltà e Varie.

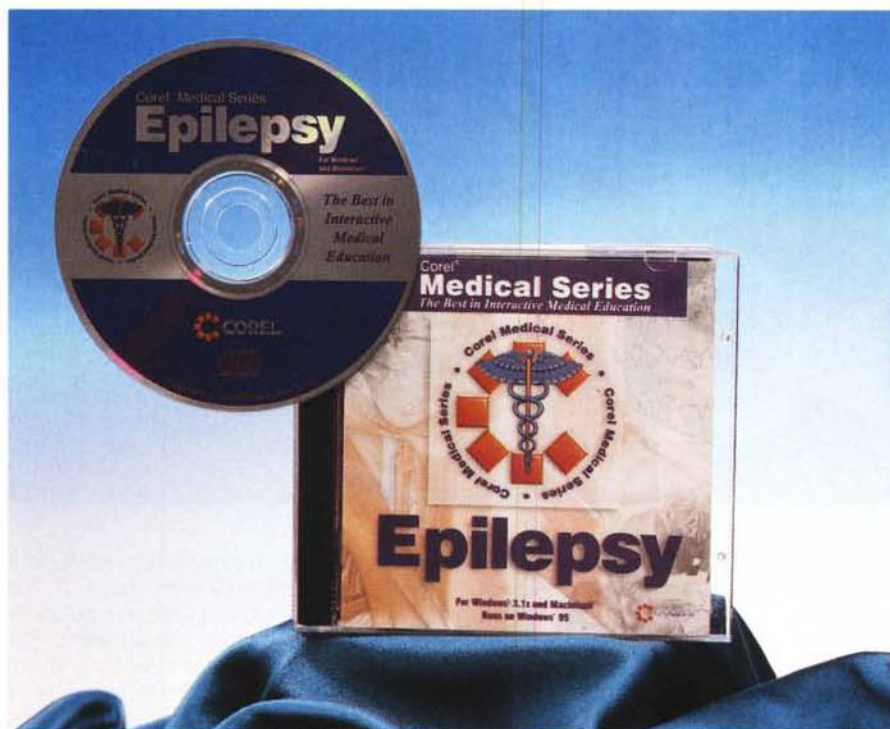
Ci sono anche oltre 30 minuti di filmati suddivisi in: Vacanze, Attrazioni, Sport e Natura, con commento in italiano.

In sostanza si possono avere informazioni su:

- clima e fuso orario, storia, popolazione, religione, lingua;
- come raggiungere la Tailandia, come viaggiare al suo interno ed in Bangkok;
- cucina tailandese;
- formalità come visti, regolamentazione sanitaria, regolamentazioni varie, moneta e cambio;
- informazioni per il turista sull'alloggio;
- indirizzi delle maggiori compagnie aeree;
- come effettuare prenotazioni, sui festival e tutti gli eventi annuali; sul come fare shopping in Tailandia;
- suggerimenti utili al turista;
- le opportunità commerciali;
- le feste nazionali tailandesi.

In conclusione, questo CD-ROM non è solo una piacevole visita virtuale ad un paese molto bello e fortemente caratteristico, ma anche una guida preziosa per il turista che si accinge a visitarlo.

L'alternativa? Invitare a cena gli amici che ci sono già stati e che in 10 giorni di permanenza hanno capito tutto, visto tutto, imparato tutto del paese e che sono graziosamente disponibili a trasferire tutta questa messe di conoscenza in cambio di un pasto completo, vino, caffè e digestivo.

Ma se gli amici in questione sono noiosi o scarseggiano di informazioni utili o si dimenticano di passarcele perché prima preferiscono dedicare la loro attenzione alla bottiglia di Nobile di Montepulciano che avevate riservato per le occasioni speciali ma che avevate dimenticato fuori delle credenza? Io non avrei dubbi: mi sarebbe meno doloroso separarmi da 69.000 lire per l'acquisto del CD.

Corel

Epilepsy

L'altra faccia del genio: nell'introduzione a questa bella opera veniamo informati che molti grandi della storia, quali Giulio Cesare, Alessandro il Grande, Napoleone Bonaparte e dell'arte, quali Dickens, Flaubert, Van Gogh, tanto per citarne alcuni, soffrivano di epilessia.

Un grande male di cui quest'opera ci aiuta a capire qualcosa.

L'opera può essere letta a diversi livelli, a detta degli autori e quindi sia da medici che da persone comuni che abbiano interesse per l'argomento specifico. Non posso giudicare il livello di interesse che può suscitare in un medico, ma per quanto riguarda la persona media – che abbia una ragione di interessarsi all'epilessia – sicuramente troverà l'opera molto chiara e interessante. Alla condizione, ovviamente, che sappia leggere senza difficoltà la lingua inglese.

Forse il lettore ha notato che la nostra tendenza è quella di recensire prodotti in lingua italiana quando possibile. Ma facciamo le dovute eccezioni per i prodotti che lo meritano, come questo.

C'è da augurarsi che il successo sia tale da indurre Corel a provvedere alla traduzione in lingua italiana di quest'opera e di quelle che seguiranno nella collana Medical Series.

Sostanzialmente l'opera si compone di due parti: una serie di schede sui vari aspetti della malattia e alcuni contributi video (che sono crudi quanto lo possono essere degli attacchi di epilessia).

La parte introduttiva ci spiega preliminarmente cos'è l'epilessia. Poi si passa alle informazioni destinate al paziente ed alla sua famiglia, che intendono educare l'uno e gli altri ad affrontare con maggiore consapevolezza i problemi.

Le note sull'epilessia sono destinate agli approfondimenti, mentre il caso studio è destinato a chi vuole approfondire ulteriormente e sottoporsi a test di conoscenza.

La sezione dedicata alla definizioni aiuta a destreggiarsi tra la terminologia non abituale, mentre quella dei riferimenti può aiutare a effettuare ulteriori approfondimenti.

Infine c'è una funzione di ricerca che aiuta a passare all'argomento specifico.

In conclusione: gli elementi essenziali per approfondire la conoscenza dell'epilessia ci sono tutti e sono riassunti in modo tale da essere efficaci anche per il profano.

Tutto perfetto? No, ho trovato il programma un po' lento quando ci si muove da una scheda all'altra: dopo il click si devono attendere alcuni secondi prima che appaia la schermata invocata. Difetto probabilmente marginale che non incide sul valore globale dell'opera.

DeAgostini Multimedia

L'Italia – Guida Interattiva

Ancora un'opera adatta a dimostrare che l'Italia è proprio il Bel Paese celebrato da tanti artisti e intellettuali che venivano dal Nord Europa a ritemprarsi fisico e spirito per qualche tempo, poi rimanevano per anni, se non per una vita intera.

Il turismo moderno è decisamente diverso da quello dei tempi di Lord Byron, ma vi assicuro che quest'opera non dà modo di accorgersene, perché non c'è traccia, per fortuna, di quell'inquinamento visivo e acustico che producono le nostre città e anche le località di villeggiatura (se non arriviamo con i mezzi a motore sino sulla battigia, da terra o dal mare, non siamo contenti).

Quindi visitare l'Italia attraverso questo CD-ROM è decisamente un'esperienza più rilassante di quanto non possa essere quella di una visita reale!

L'opera presenta un approccio strutturato adatto a sfruttare le possibilità che offre il mezzo multimediale. Si comincia con un indice generale che elenca regioni, capoluoghi e località di interesse vario e che quindi presuppone una certa conoscenza dei posti che si vogliono vedere. Ma c'è anche modo di fare visite ad aree turistiche scelte dalla carta geografica (un approccio valido per chi ha minore conoscenza dello «stivale»).

Una volta scelta con un click la località da esaminare, appare una scheda che offre elementi descrittivi essenziali ed itinerari di interesse; c'è anche sempre la possibilità di visualizzare qualche fotografia (generalmente belle e ben ottimizzate) e di vedere a tutto schermo una pianta della località.

Sempre a disposizione è la cartografia, che può anche essere utilizzata per stabilire i percorsi adatti per raggiungere la località in questione. Chi preferisce di più avere informazioni visive di tipo «scenografico» ricorrerà più speditamente ai video o alle immagini fotografiche che offrono delle vedute di un buon numero delle più interessanti località turistiche (gli esempi sono: un filmato di San Pietro a Roma e una veduta del Gargano).

Come già detto altre volte, lo stato dell'arte del video al computer rimane insoddisfacente in generale, se non si ricorre ad apposito hardware aggiuntivo (MPEG).

Nell'ambito di questi limiti la DeAgostini ha saputo offrirci dei video scorrevoli, con un deciso PLUS: si ha l'opzione di vederli a pieno schermo (non male, anche se dobbiamo accettare le inevitabili «sgranature», che sono in parte dovute alla vicinanza con il monitor – anche la TV alla stessa distanza ci appare di qualità inferiore).

Complessivamente l'opera è riuscita

e mi auguro che sia stata tradotta e offerta sui mercati internazionali: mi sembra uno strumento adatto a favorire il turismo.

Abituato oramai a «vederne di tutti i tipi» e provenienza, non riesco a fare a meno di notare i difetti, anche piccoli, quando ci sono.

In questa opera:

- le barre di scorrimento del testo che sono di limitata efficienza e non consentono rapidi spostamenti;
- la grafica non suscita entusiasmi perché forse un po' troppo «informatica e tecnica», con colori primari non smorzati;
- le cartine non consentono le zoomate (qui ha pesato il passato geografico tradizionale della DeAgostini, presumo); il testo a volte manca di allineamento, non rientrando sulle righe successive;
- la stampa non offre scelte o ripensamenti: stampa e basta.

In buona sostanza: l'opera ha un suo valore che è composto di utilità e piacevolezza e può indubbiamente dare un buon contributo alla conoscenza del nostro Bel Paese. Da aggiungere alla CDteca.

Caratteristiche

1700 località descritte
110 piante di città
340 fotografie
6000 località ricercabili
25 video e animazioni
150 brani recitati e musicali

DeAgostini Multimedia

Grande Enciclopedia Multimediale: I Mammiferi

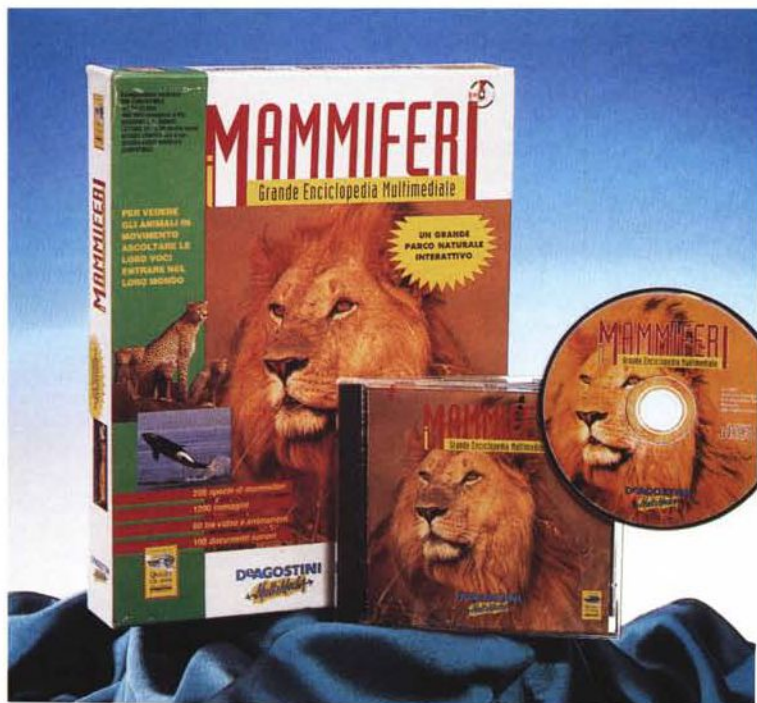
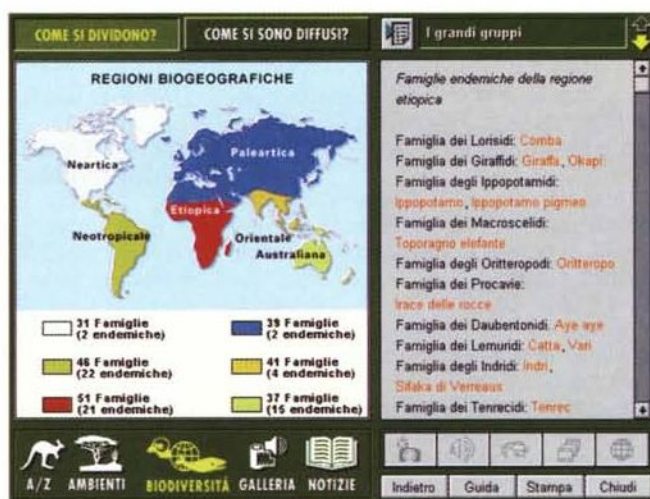
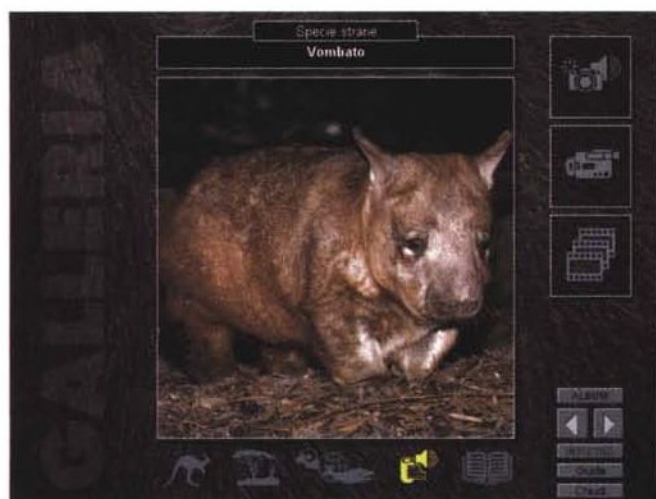
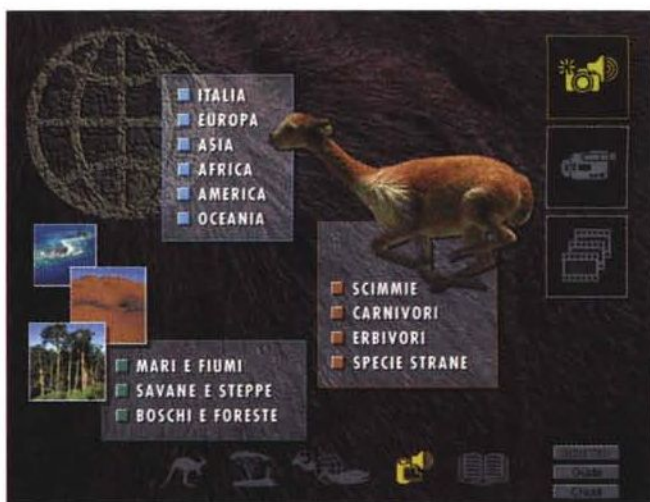
Ecco un altro prodotto ad installazione fulminea: crea il gruppo Windows e il gioco è fatto in una manciata di secondi. Dal gruppo possiamo cliccare a scelta sull'icona di avvio oppure su quella della presentazione (una sorta di breve guida alla consultazione: vale la pena di dedicarci qualche minuto).

Poi si arriva comunque alla bellissima immagine del «Re della Foresta» nella schermata di apertura: abbassate il volume preventivamente, perché siete accolti da un sonoro ruggito (sarà anche amichevole, ma...).

Dopo avere dato un'occhiata alle «Referenze» (bravi alla DeAgostini: perché mai avrebbero dovuto chiamarli «credits» come fanno tutti gli altri) si passa direttamente all'enciclopedia, che ci propone cinque scelte di base, visibili nell'immagine che vi propongo.

La Galleria ci offre la scelta tra aree geografiche, ambienti o specie diverse, tra cui anche le «Specie strane»: come resistere alla simpatia del Vombato?

La qualità delle immagini fotografiche che osservo utilizzando una scheda grafica da 640x480 a 256 colori, è altissima. Evidentemente le fotografie sono state sottoposte a processi di «ottimizzazione» per rendere le immagini gradevoli quanto più possibile a chi le vede sullo schermo (questo non avviene con tutti i prodotti che abbiamo occasione di vedere). Per quanto riguarda i filmati, siamo invece esattamente a livello dello «stato dell'arte», che, come ho avuto occasione di indicare più volte, non è ancora entusiasmante. Ma i filmati tutto sommato hanno un ruolo abbastanza marginale, molto più importanti sono lo schede e le immagini fotografiche per il viaggio nel mondo dei mammiferi che ci viene qui proposto.

Bastano pochi minuti di «visite non guidate» per rendersi conto che le qualità dell'opera sono veramente tante (dei difetti, ne parlerò più avanti, dopo

averli trovati...). Ma questo non sorprende, perché la DeAgostini ci ha abituati da sempre a prodotti editoriali di buon livello.

Ma andiamo con ordine e osserviamo che l'impianto generale è basato su schede dei mammiferi cui si può accedere in modi diversi.

Infatti abbiamo a disposizione molti percorsi: possiamo esaminare un continente, oppure un ambiente per vedere quali siano i mammiferi che vi albergano; oppure possiamo usare un approccio per ordine famiglia; oppure ancora possiamo esaminare quali animali vivono in determinati ambienti; e altri sistemi ecologici ancora.

L'opera è ben strutturata sulle consolidate basi della conoscenza del mondo animale che l'uomo è riuscito ad acquisire con le sue osservazioni, ma nello stesso tempo si libera dai vincoli della strutturazione rigida tradizionale grazie alle opportunità offerte dalla multimedialità e dagli ipertesti.

Per esempio, se si decide di esaminare le regioni biogeografiche dell'immagine, con un click è possibile attivare la scheda dell'Ippopotamo Pigmeo, per poi passare con un altro click all'ambiente delle foreste tropicali in cui vive, e così via.

Tutto questo vagare tra continenti e specie animali avviene con una notevole fluidità: un punto di merito in più per il software.

Le schermate possono contenere delle immagini fotografiche molto belle oppure animazioni chiare e ben fatte. Tuttavia mi sembra di poter rilevare che la grafica generale delle schede (ma giudicatelo voi stessi dalle immagini qui fornite) avrebbe potuto essere più curata: le tinte delle cornici sono fatte con colori primitivi (manca la ricerca su tonalità e sfumature) e le scritte sono piuttosto piatte.

Per chi ama gli approcci più strutturati e lineari, riassumo con il maggior ordine possibile le funzioni di quest'opera.

A/Z – si accede ad una scelta su base alfabetica generale oppure basata su scelte geografiche, per gruppi o per ambienti (il tutto facilitato con l'uso della grafica);

Ambienti – si esaminano cinque grandi ambienti (terre polari, alta montagna, eccetera), ognuno opportunamente suddiviso in ambienti più circoscritti e si viene informati sulle loro caratteristiche e la loro popolazione di mammiferi;

Biodiversità – per raccogliere informazioni sulle differenze fondamentali che caratterizzano i vari mammiferi;

Notizie – per capire meglio anatomia, fisiologia, comportamento, evoluzione, eccetera, degli animali;

Caratteristiche

1200 tra foto e illustrazioni
250 mammiferi
60 animazioni e sequenze video
1.000 schermate
200 contributi sonori
400 mappe

Galleria – per accedere in modo più diretto ai contributi multimediali dell'opera: filmati, immagini, animazioni.

I difetti? «L'evolucione» (una c al posto della z) della zampa del cavallo è un divertente refuso che ho voglia di segnalare per sorridere. Per tornare seri: il pulsante «Chiudi», presente in diverse schermate, è ad effetto immediato, si esce e basta. Non potremmo, per favore, avere diritto al ripensamento o la possibilità di perdonarci un errore? Lo stesso dicasi per il pulsante stampa, che non offre ripensamenti e controlli di alcun genere. Manca poi la possibilità di copiare negli appunti i testi o loro porzioni. Questo è un difetto che costringe gli studenti ad aumentare il loro lavoro quando usano l'opera per scrivere «tesine» o simili.

Italsel

Musei e Monumenti

Il coraggio che ci vuole per mettere insieme un'opera di questo genere è davvero notevole, quasi quanto quello necessario per affrontare la preparazione di un'intera enciclopedia.

Quando si trattano argomenti veramente vasti, il rischio maggiore è quello di commettere delle omissioni gravi. Ma non è certo da queste pagine che il lettore potrà ricevere indicazioni sulle eventuali «omissioni gravi», queste potranno eventualmente essere segnalate da specialisti del settore.

In questa sede ci limitiamo ad osservare che quest'opera manca di «luccicanti» caratteristiche multimediali, visto che non offre video e musica. Tuttavia per quanto riguarda l'elenco dei musei e monumenti, non c'è dubbio che si naviga nella più grande abbondanza, anche di immagini, che sono 1500.

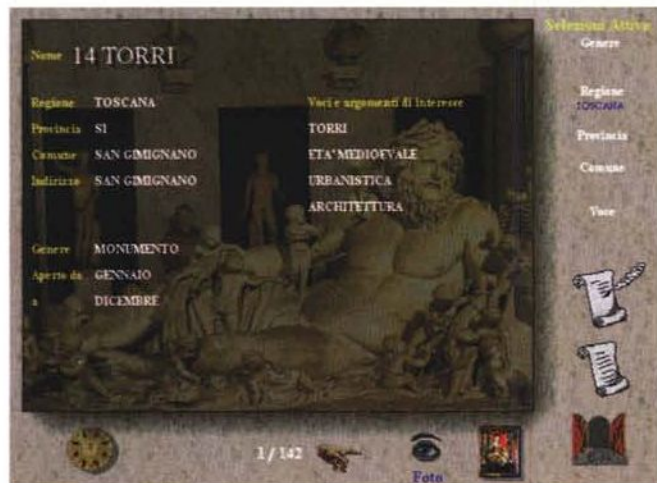
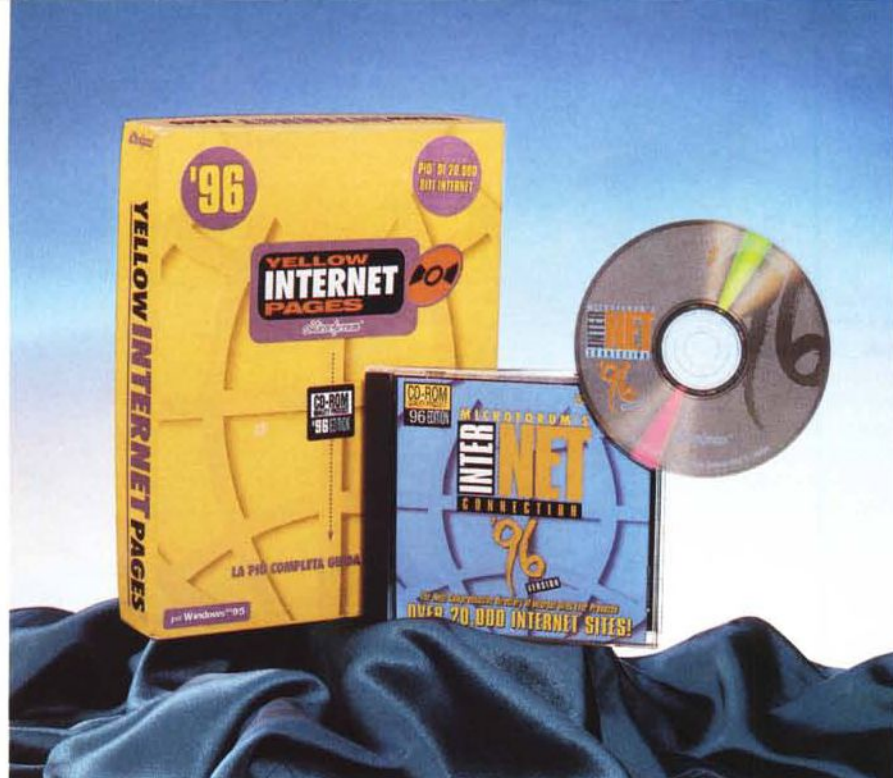
Gli stessi autori avvisano che non è possibile fare un'opera assolutamente completa sul «visitabile» italiano: dai musei ai monumenti, dalle aree archeologiche alle caverne, dai parchi alle grotte naturali, in quest'opera troviamo tuttavia una tale abbondanza di informazioni che solo poche persone potranno lamentarsi, probabilmente più su basi personali che oggettive («Ma come, non è citato l'importantissimo presepe...» della parrocchia del nostro). C'è anche da aggiungere che le chiese non sono state incluse: andranno a costituire un'opera a sé stante (nessuna meraviglia: le chiese in Italia sono tantissime e spesso bellissime). Ma vediamo ora l'opera più da vicino: questa suddivide le aree di visita in Uomo e Natura, Musei Scientifici, Musei d'Arte e Architettura e offre la possibilità di ricorrere ad un indice generale per individuare con rapidità gli argomenti di interesse; o, ancora meglio di vedere regione per regione quali sono i siti da visitare, con un approccio da «turista» (l'immagine che vi propongo è chiara: «Scegli dove andare»).

Meglio specificare che gli indici sono posti su argomenti scelti e non sulla totalità delle parole presenti nell'opera. Ad esempio, se anche sono presenti in immagine delle opere di Picasso, una ricerca su Picasso non dà risultati. Sarebbe ovviamente comodo poter effettuare delle ricerche più vaste per poter individuare con rapidità la collocazione delle opere di un dato autore o informazioni più dettagliate su un luogo di nostro interesse.

Concludendo, mi sembra di poter dire che l'opera è migliorabile, ma rimane comunque il merito di essere una «prima» del settore. La sua utilità è indiscutibile per chi ama muoversi e visitare cose e posti nuovi. Ma anche i turisti virtuali potranno trovare soddisfazione nel fare lunghe escursioni senza muoversi da casa: con la modesta spesa dell'acquisto di Musei e Monumenti, potranno fare il giro cultural-turistico dell'Italia, risparmiando, tempo, fatica, traffico, inquinamento, eccetera. O no?

Caratteristiche

2600 musei
2000 monumenti
1500 foto a colori
32 categorie
2500 parole chiave

TORRI DEL PALAZZO ARDINGHELLI
Foto GIANFRANCO GORGONI
GENTILE CONCESSIONE DELLA DIREZIONE DEI MUSEI CIVICI DELLA CITTA' DI SAN GIMIGNANO

Microforum Italia

Yellow Internet Pages

La gestione degli indirizzi in Internet diventa sempre più complicata con il moltiplicarsi dei siti, in Italia e nel mondo. Fare delle ricerche in linea è indubbiamente il mezzo ideale per trovare qualunque cosa esista su Internet: con «motori di ricerca» quali Yahoo, Lycos, Altavista, eccetera, è possibile trovare tutto. Ovviamente i costi delle ricerche in linea possono essere abbastanza alti, non solo in termini di bolletta telefonica ma anche in termini di tempo, perché le ricerche sul WWW possono a volte chiedere l'analisi di molte pagine di dati a velocità non ancora sufficientemente alte.

Ecco quindi che avere una base di dati quale quella proposta da Microforum può essere di grande utilità per effettuare almeno le ricerche preliminari sui circa 23.000 indirizzi messi a disposizione.

Ma vediamo insieme cosa offre Yellow Internet Pages, aiutandoci con delle schermate.

Specifico subito che l'installazione prevede la copia di alcuni file DLL nella directory di Windows e che permette poi di installare la base di dati (alcuni MB) su disco rigido e gestire il prodotto senza usare il CD-ROM (che peraltro contiene demo multimediali sui prodotti Microforum).

All'avvio il programma, dopo avere consentito la scelta tra sei lingue diverse tra cui l'italiano, presenta la schermata principale che elenca le categorie su cui è possibile effettuare delle ricerche.

Da notare che le categorie sono gestibili dall'utente, che potrà a piacimento aggiungerle o cancellarle.

L'utente può aggiungere al database i dati di indirizzi Internet da lui scovati, immettendo i dettagli del caso.

Con un click sulla categoria si attiva la ricerca che porta alla presentazione di una finestra contenente tutti gli indirizzi della categoria prescelta.

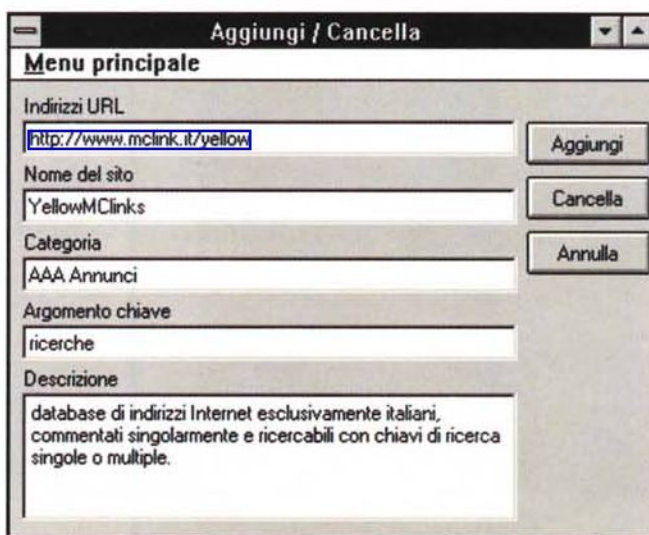
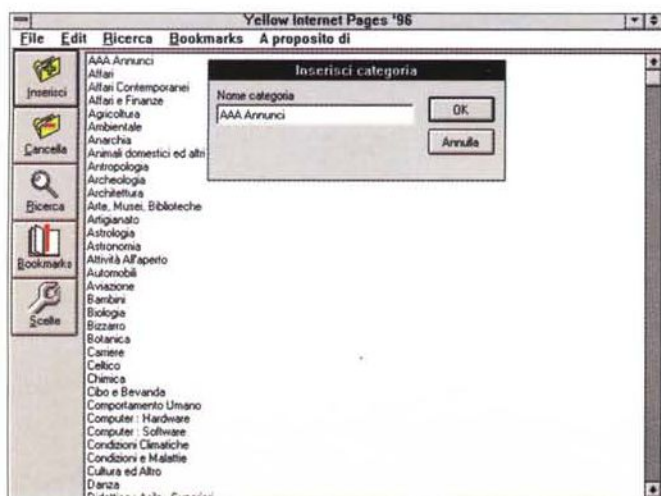
Tuttavia è possibile effettuare delle ricerche «mirate», in cui viene indicato che nelle URL il programma deve cercare l'indicazione «.it», che è un modo di individuare le URL italiane.

Dalla schermata proposta potete constatare che le ricerche sono possibili anche su Nome del sito, Categoria, Argomento chiave, Descrizione o possono essere di tipo globale (che ovviamente richiedono attese più lunghe).

I risultati vengono proposti in una finestra che mostra tre aree: URL, Titolo, Descrizione. Da notare che la descrizione è sempre e comunque in lingua inglese.

Sarebbe comodissimo poter utilizzare questa finestra per accedere direttamente alle URL elencate, ma in realtà per fare questo è necessario utilizzare la finestra Quick Access, da cui con un click si attiva il navigatore (browser) che si ha sulla propria macchina (ma deve essere uno di quelli elencati nella finestra Opzioni Definite dall'utente).

La differenza con i bookmark del navigatore è chiara: qui si possono effettuare delle ricerche sulla base di parole chiave e inoltre è possibile accumulare un numero quasi infinito di indirizzi. Concludendo questo prodotto è adatto solo a chi accede ad Internet con buona frequenza e quindi può avere interesse ad utilizzare uno strumento di questo tipo.

Il numero dei siti classificati (oltre 20.000) è decisamente interessante, anche se debbo rilevare che quelli italiani sono meno di 200.

Microsoft

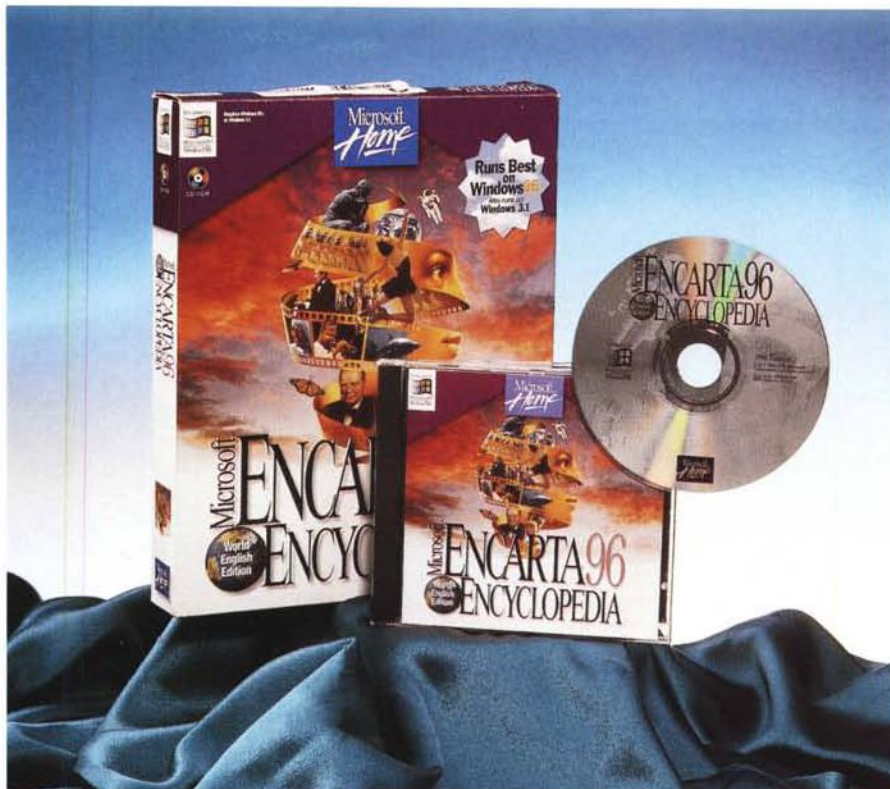
Encarta 96

La prima sensazione che si riceve esplorando Encarta 96 è quella di una grande fluidità: tutto scorre facilmente, senza le attese cui le opere multimediali e ipertestuali ci hanno sino ad oggi costretti.

È vero che dispongo di un PC piuttosto veloce e che veloce (4x) è anche il lettore di CD-ROM; ma è pur sempre la stazione multimediale che uso con altri prodotti, senza però avere la stessa fluidità di fruizione. Impossibile fare delle valutazioni precise, ma «a braccio» direi che questo prodotto è due volte più veloce di qualunque altro visto sino ad ora.

Credo che questa sia una buona indicazione sulla qualità del software che costituisce il motore centrale di Encarta. Ma un'enciclopedia multimediale è fatta anche di testi, di immagini, di suoni e, soprattutto direi, di fatti.

Tanto per non darvi l'impressione della persona che si entusiasma troppo, aggiungo subito che per quanto riguarda le immagini video si debbono attendere ulteriori sviluppi per avere l'auspicata qualità di tipo TV (a meno che non vogliate acquistare un acceleratore hardware).

E aggiungo anche che ho scoperto casualmente un errore di ortografia e che sicuramente troverò con il tempo numerosi altri errori e difetti; ma credo proprio che ci vorrà molto tempo e una buona quantità di ricerche, confronti, analisi, raffronti, letture incrociate. Sino a quando non avrò finito tutto questo lavoro, non potrò fare altro che considerare Encarta un'enciclopedia multimediale di alto livello, in lingua inglese.

Non dispongo di informazioni sulla possibilità che Encarta venga «localizzata» nella nostra lingua, ma questo non ha neanche troppa importanza, perché, anche se tradotta fedelmente, non sarebbe la stessa cosa. Questo perché se è anche vero che i fatti sono fatti e Encarta ha un «respiro» mondiale, è assolutamente inevitabile che l'opera sia espressa da un punto di vista, quello americano, che non è e non potrà mai essere il nostro.

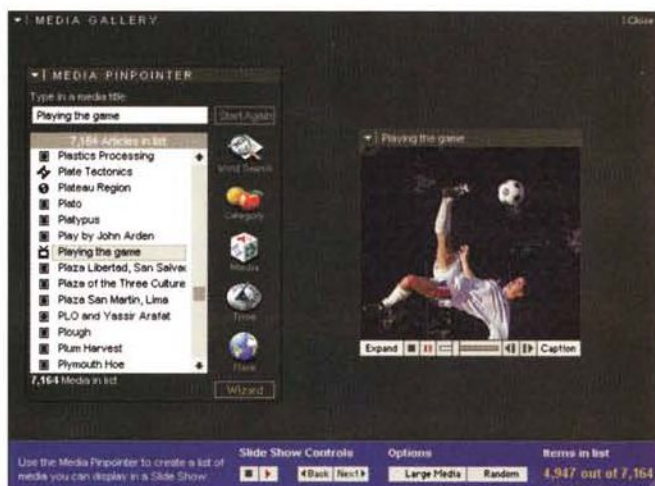
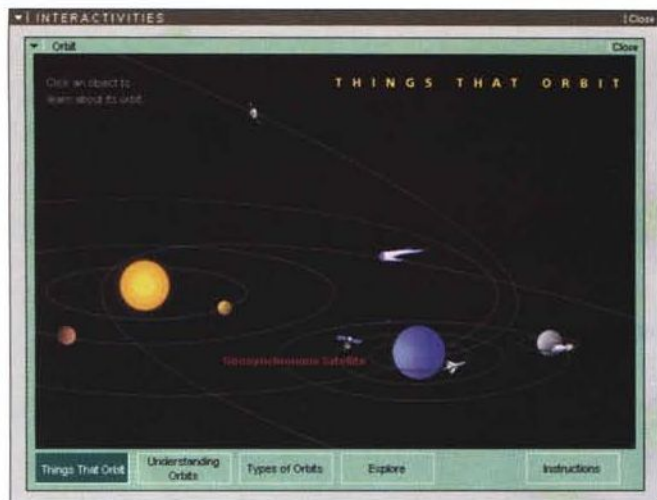
Un esempio per tutti: alla voce accenti (Accent o Stress), si parla di accenti sulle sillabe (invisibili nella realtà) e non delle molte lettere accentate che esistono nelle lingue europee.

La conseguenza del mio ragionare è questa: in casa dobbiamo avere due enciclopedie, una in italiano – espressione della nostra visione del mondo – e un'altra in inglese.

Questo ci aiuterà probabilmente ad allargare i nostri orizzonti, a diventare più europei e internazionali.

Ma ora vediamo insieme la struttura dell'opera. Partendo dalla prima pagina: la prima funzione disponibile è quella di ricerca (Find), che porta ad una schermata simile a quella riprodotta, in cui possiamo digitare la parola (nell'esempio, Bolivar). In questa sede possiamo anche restringere le ricerche ad aree di interesse specifiche, per cui l'elenco degli articoli presenti su cui si effettua la ricerca, può diminuire da oltre 27.000 a qualche centinaio, a seconda dell'argomento. Il cambio di categoria avviene automaticamente quando si clicca su una parola ipertestuale che fa riferimento a un diverso argomento. Ma si torna indietro con un click, in un lampo, evitando di «perdere il filo».

Un secondo modo è attraverso la galleria multimediale «Look and Listen»: foto, video, animazioni, suoni (buffo tro-

vare un riferimento al calcio – vedi l'immagine) che possono eventualmente essere organizzati con la massima facilità in uno «slide-show».

Chi ama imparare partecipando attivamente, può ricorrere alla voce «Experiment» (dove troverà ad esempio il modo di sperimentare i vari tipi di traiettorie orbitali di corpi celesti o di satelliti artificiali).

Ma chi ama le visite guidate può ricorrere alla voce «Take a Tour». I più geograficamente avventurosi hanno invece la possibilità di girare il globo intero con «Explore Maps», mentre coloro che amano l'idea di viaggiare nel tempo potranno ricorrere a «Explore History».

E se tutto sommato vi sentite già culturalmente forti, potete passare alla sezione ludica «Play a Game», che vi offre il gioco MindMaze o labirinto mentale: una serie di quiz che vi consentono di percorrere un labirinto, accumulare dei punti e uscirne... se siete bravi. Il gioco si può fare a 4 livelli di difficoltà. Divertente, stimolante.

L'ultima voce della pagina di apertura è quella che riguarda gli aggiornamenti: «Keep Up to Date». C'è veramente bisogno di specificare che gli aggiornamenti si possono trovare su Internet, o trovate anche voi che la soluzione è ovvia? Ritengo utile specificare che gli aggiornamenti sono mensili e che i primi dodici mesi sono gratuiti (almeno con questa edizione di Encarta).

Microsoft

Encarta 96 World Atlas

In lingua inglese e solo per Windows 95: due limitazioni che possono portare notevoli svantaggi soprattutto alla Microsoft, che in questo modo esclude automaticamente un numero grandissimo di ulteriori potenziali acquirenti.

Ma resisto alla tentazione di pontificare e dare consigli a Bill Gates ed ai suoi «executives»: evidentemente siamo di fronte a valutazioni strategiche precise per un verso (vogliono spingere Windows 95) e di marketing dall'altro (la traduzione in italiano potrebbe non essere ancora giustificata dalle stime di potenzialità di vendita). E allora? O si mangia la minestra...

Tuttavia è lecito osservare che per questo tipo di opera la mancata conoscenza della lingua inglese può portare a svantaggi solo parziali, perché l'utilizzo dell'atlante «per sé» può avvenire anche in totale assenza di ogni conoscenza linguistica (si dovrà rinunciare a capire le schede, ma le localizzazioni e visualizzazioni strettamente geografiche potranno essere fatte con eguale efficacia).

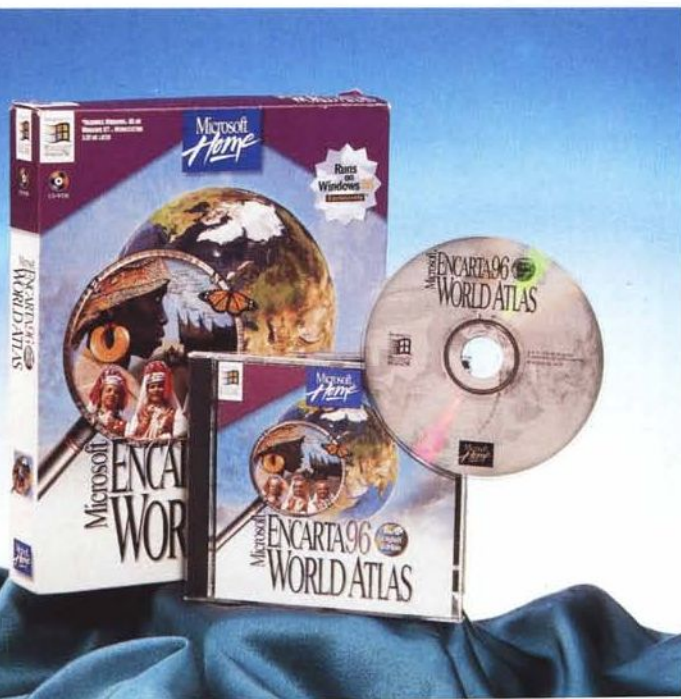
Un atlante è un atlante: può essere più o meno ben fatto ma atlante rimane, quando è su carta.

Quando arriva su CD-ROM esso si può invece trasformare in qualcosa di diverso, di più completo, con maggiori capacità informative. Mai e poi mai eliminerò dalla mia vita il mio «The Times Atlas of the World» (così grande e pesante che la consultazione diventa anche un esercizio fisico...), ma non rinuncerò neanche alla maggiore profondità di informazioni non strettamente geografiche che Encarta 96 World Atlas offre. Vediamo come, aiutandoci con alcune immagini illustrative e con una descrizione delle funzioni che sono incluse nell'opera.

In alto a sinistra appare il riquadro del Locator, ovvero di uno strumento di «puntamento rapido» dei posti geografici da visualizzare. Appena sotto si trovano tre icone che danno accesso rispettivamente ai dati di longitudine e latitudine, ai dati statistici ed alla legenda.

Ancora più sotto troviamo la «bussola» e lo zoom, che permettono di spostare l'area di schermata e regolare la distanza di visione tra i 50.000 e i 200 chilometri dalla terra. I corrispondenti valori di scala si possono vedere con la legenda (la visione da 200 km corrisponde al valore di circa 1:500.000).

In una barretta collocata in basso a destra troviamo una serie di voci di menu che consentono operazioni che rendono quest'opera estremamente interessante.

Con Find infatti è possibile:
- trovare qualsiasi località al mondo (o quasi: ho trovato Montenero in Sabina ma non Montenero di Bisaccia, ad esempio);

- attivare un elenco dei contributi multimediali all'opera per poter fare un giro del mondo ideale, vedendo immagini anche video, leggendo schede, ascoltando musiche;
- vedere dei «ritratti di famiglia»: degli spaccati di vita che ci mostrano come vivono le famiglie nei vari paesi;
- vedere i Culturegrams o diagrammi culturali: delle schede sociali e politiche sui paesi del mondo;
- avere viste satellitari di un buon numero di importanti località mondiali;
- ascoltare schede musicali World Music: brevi brani rappresentativi di uno o più generi musicali dei paesi scelti.

Con Options possiamo avviare la demo, regolare le impostazioni, copiare o stampare una mappa.

Con Cosmo possiamo chiedere o rifiutare l'aiuto di questo simpatico «globo animato».

Non ho dubbi: fare il giro del mondo multimediale con World Atlas è un piacere che mi posso permettere e mi permetterò.

Resta una domanda: Per chi non gradisce la lingua inglese? Prestissimo recensirò un atlante in lingua italiana, peraltro già disponibile sul mercato. A presto, dunque.

Microsoft

Cinemania 96

Si tratta di una collezione davvero vasta di informazioni sul cinema, solo in inglese e solo per Windows 95, con particolare riferimento al cinema «made in USA».

Presenta schede su tutti i maggiori attori e registi di rilevanza internazionale e brani di filmati dei film più famosi (sempre in formato ridotto, neanche la Microsoft è arrivata a dare filmati a tutto schermo – ma arriveranno presto).

Certamente Raf Vallone sarà contento di essere citato in quest'opera, ma meno contento di essere indicato come un attore «minore» (tendo a dissentire dagli autori). Vallone si consoli pensando che tutto sommato quest'opera è fatta da americani e sono gli americani che hanno prodotto la maggiore quantità di film al mondo e che quindi tendono a pensare: «il cinema siamo noi». Ma alla prima occasione, vogliamo loro ricordare che Bergman, Fellini, Antonioni, Renoir, Fassbinder, Visconti, tanto per citarne alcuni, non hanno fatto film malvagi?

Onorato in questo modo il cinema nostrano, posso ora ammettere che chi ama il cinema (e capisce l'inglese) troverà quest'opera interessante, anche se di parte.

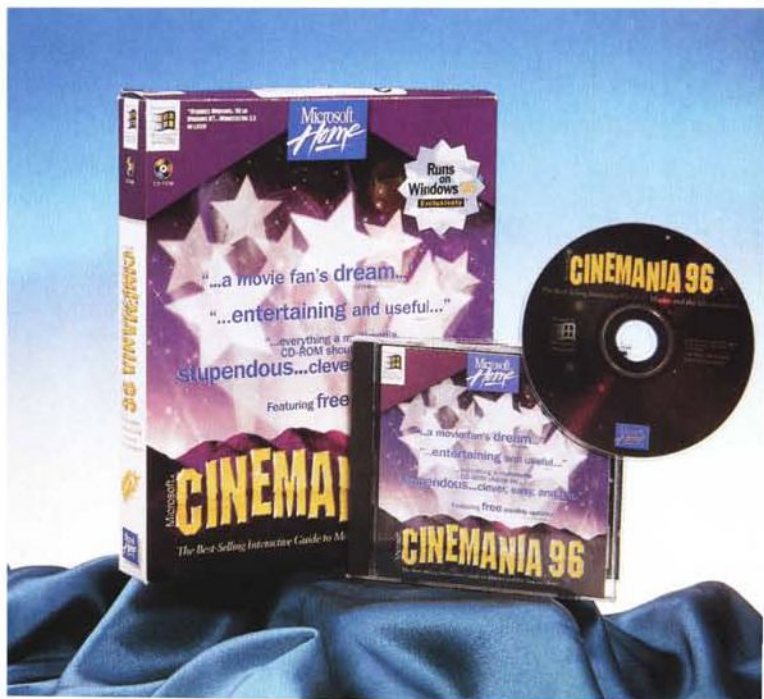
La schermata iniziale indica chiaramente quali sono le funzioni utilizzabili: ricerca dei favoriti; (film, attori); vedi, guarda, ascolta; crea elenchi di film; trova idee per il noleggio; collegati via Internet.

Come si vede dalla schermata proposta, si può lanciare una ricerca su di un nome per arrivare alla sua scheda, che contiene le informazioni pertinenti e spesso anche legami ipertestuali che possono portare lontano.

Ad esempio, partendo dalla scheda di Raf Vallone un click sul film Il Cristo Proibito (1951) ci porta a leggere che vi sono similarità tra questo film e Accattone di Pasolini, in cui Bernardo Bertolucci era aiuto regista; lo stesso Bertolucci ha poi diretto Ultimo Tango a Parigi con Marlon Brando, che ha interpretato Il Padrino, che... La catena è infinita, e divertente è viaggiare seguendo percorsi casuali, che hanno tuttavia dei legami logici e concreti.

Certamente è possibile seguire dei percorsi piuttosto lineari, perché la funzione «back» o ritorno alla schermata precedente è sempre possibile, così come è possibile in ogni momento tornare alla pagina di partenza.

Quando si arriva ad esplorare la pagina dedicata ai filmati si può provare una certa dose di delusione, perché i brani non sono molti.

Ma proprio per questo sono certo molto significativi. Come non provare emozione nel rivedere una scena de La Regina d'Africa, con Bogart e la Hepburn, che ci ricorda come ci lasciavamo propinare con grande entusiasmo certe incantevoli ingenuità...?

I contributi multimediali sono suddivisi tra filmati (pochi), ritratti (uno per ogni attore/attrice), musica dalle colonne sonore e altri suoni, scene (fotografie) da film.

Ognuno capace di suscitare dei ricordi e diventare per questo godibile.

C'è poi una sezione dedicata alle critiche ed ai retroscena, a quello che accade prima, durante e dopo un film e che in questo non viene mostrato.

Molto divertente è la sezione dedicata alla scelta dei film da noleggiare, che si affida anche ad una specie di Ruota della Fortuna.

Mondadori New Media

Evocation - Oltre il Sogno

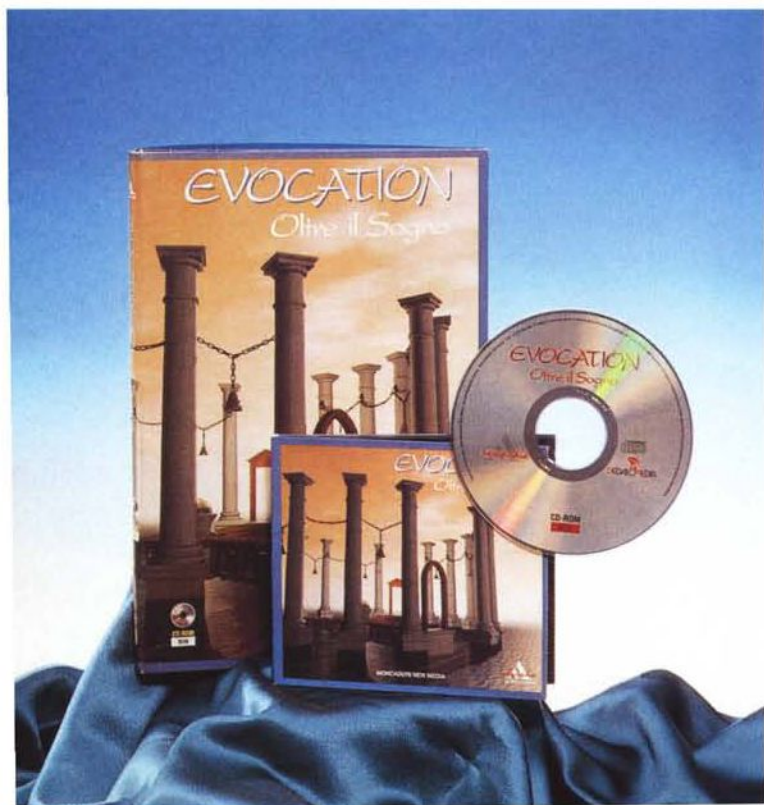
Ho ricevuto Evocation insieme ad un'altra opera dell'editore e non ho potuto fare a meno di dare un'occhiata. Sin dalla prima schermata ho capito che non si trattava di uno dei soliti giochi molto dinamici (troppo, per me) che richiedono un'incessante e convulsa azione sui tasti per evitare nemici spesso sanguinari, ma di un gioco di avventura e di astuzia, che accetta i ritmi di chi gioca (si può sostare senza essere fatti in mille pezzi ed eliminati dal gioco).

Le immagini che vi propongo sono molto suggestive.

Lasciatemi solo aggiungere che si agisce solo con il mouse e con esso ci si avventura tra stanze misteriose, corridoi che portano non si sa dove, aprendo porte e cassetti e...

Il tutto deve essere fatto usando logica e intuito e, a volte, pazienza (la mia partenza ha richiesto davvero pazienza, non riuscivo proprio a cominciare; ma poi ho preso un certo ritmo, anche incoraggiato da giovani compagni).

Musica e scenari sono davvero ben fatti (per la musica dovete credermi sulla parola, per gli scenari potete giudicare dagli esempi che vedete).

Quanti sono i posti da scoprire? Non ne ho la minima idea ed ho l'impressione che solo i più bravi riusciranno nell'intento. Non mi sembra che vi sia molto altro da dire: meglio dedicare il tempo al gioco!

Opera Multimedia

Alberghi e Ristoranti d'Italia

Una guida multimediale interattiva preparata in collaborazione con il Touring Club Italiano, include i dettagli di 5.067 alberghi, 3.218 ristoranti e 138 piante di città.

Come vedete dalle immagini proposte, le ricerche sono a portata di click: il primo sulla regione di interesse, i successivi sulla città e sulle zone o sulla provincia: un approccio visivo di grande immediatezza che non lascia dubbi.

Le cartine delle città sono anche ingrandibili per consentire una più facile lettura delle indicazioni generali di zona (ma non dei nomi di vie e piazze). L'approccio può comunque essere sufficiente per determinare con buona approssimazione la zona in cui si vuole cercare l'albergo o il ristorante. Le indicazioni che si ricevono sia per gli alberghi che per i ristoranti sono quelle necessarie e sufficienti a dare un'idea piuttosto completa su qualità e prezzi, e sono standardizzate con schede: la presenza di particolari «amenità» è indicata con un tic di riscontro accanto alle varie voci in elenco. La sola eccezione (concessione?) è quella relativa alla finestra delle note, in cui vengono usati aggettivi come piacevole, gradevole, eccetera, e quindi vengono espressi dei veri e propri giudizi, che ovviamente possono essere utilizzati per formarsi un'idea più completa dell'esercizio oggetto del proprio interesse.

Le informazioni contenute nelle schede sono anche usabili come filtro di ricerca. Poniamo che sia essenziale avere un ristorante che offra l'aria condizionata e accetti una carta di credito particolare, ecco che è possibile evitare l'apparizione in elenco di posti che non soddisfano le condizioni.

Sono un ottimista, così ho cercato di imporre, nella ricerca di un ristorante a Roma, il filtro del «consigliato» ed un prezzo non superiore alle 35.000 lire. È apparsa la scritta: «Ristoranti non disponibili!». Ulteriori ricerche mi hanno permesso di stabilire che per mangiare in un ristorante consigliato ci vogliono almeno 50.000 lire. Ma se dovete festeggiare qualcosa o se il denaro non è un problema per voi, allora potete trovare con facilità posti in cui spendere oltre 200.000 lire a persona. E se volete passare la notte con oltre 600.000 lire, trovate anche qui una buona scelta. Ma fate attenzione: in alcuni di questi alberghi di gran lusso, la prima colazione si paga a parte, al prezzo di una cena nella trattoria dietro l'angolo!

Alberghi e Ristoranti d'Italia è un prodotto la cui utilità può essere in molti casi indiscutibile e che offre vantaggi notevoli (facilità di ricerca) rispetto alle classiche guide su carta. Ma potete certamente rinunciare a questo acquisto se siete rigorosamente a dieta, odiate viaggiare e non vi interessa la possibilità di essere di aiuto agli amici che non hanno di questi problemi...

Guida Alberghi Ristoranti — Touring Club Italiano - Opera Multimedia

Bologna 40100 051

DIANA 231302 via dell'Indipendenza 24 40121 - chiuso lunedì, periodo in gennaio e agosto - Coperti 100/150 emiliana nazionali £55-80000 - Centrale, atmosfera anni Trenta; in estate si mangia all'aperto

FRANCO ROSSI 238818 via Goito 3 40126 - chiuso domenica - Coperti 60 classica nazionali, esteri £65-105000 - In un palazzo d'epoca, un locale accogliente con una fornita cantina

MONTEGRAPPA-DA NELLO 236331 via Montegrappa 2 40121 - chiuso lunedì, agosto - Coperti 120 emiliana nazionali £43-62000 - Sistemato con disinvoltura in scantinato, con sala bar a livello di strada; offre, in autunno, cacciagione e funghi

Anzola dell'Emilia

Provincie · Località · Nome-Categoria · Specialità · Prezzi · Servizi

Bologna

Zone città

Filtro ristoranti

Categoria
Prezzi-C.Cred.
Specialità
Servizi

Progetti Museali Editore

Energia e Musica

Ecco un altro esempio di come è possibile creare del software che funziona egregiamente, con grafica molto accurata, con creatività, senza ricorrere ai maestri americani.

Questo gioco viene classificato dagli editori come appartenente alla categoria «edutainment», i giochi educativi. Non mi sembra realmente classificabile come tale, perché c'è troppo... oppure troppo poco, dipende dai punti di vista.

Ma ve lo «racconto», così sarete anche voi in grado di giudicare. Il gioco consiste nel cercare di indicare (con il solito click) quale strumento emette le note che si ascoltano in una serie di cinque sequenze in ordine casuale. Ogni errore comporta perdita di energia (si inizia pieni di energia... e di entusiasmo).

Successivamente appare la schermata dei triangoli colorati disposti sotto il riquadro, in cui appaiono in rapida sequenza dei colori: dobbiamo ripetere la sequenza esatta con dei click sui triangoli per poter ascoltare un brano eseguito con gli strumenti che abbiamo precedentemente individuato.

Quando siamo pronti possiamo cliccare sulla campanella e si presenta una schermata di autori; cliccato il ritratto dell'autore giusto appare un elenco di opere ed infine i nomi dei brani, tra cui si devono individuare le risposte corrette. Scegliendo i nomi giusti si arriva al premio: si ascolta per intero il brano indovinato. Qualche errore è concesso, ma comporta una perdita progressiva di energia che può diventare eccessiva sino a causare la fine del gioco (e si deve ricominciare daccapo).

Il numero degli autori è limitato, così come limitato è il numero dei brani; pertanto il gioco, per chi ha un minimo di orecchio e sa memorizzare i suoni e riconoscere senza difficoltà brani e strumenti, si esaurisce rapidamente.

Ma di pari passo con l'esaurimento dell'interesse va il consolidamento delle conoscenze musicali di base e la capacità di riconoscere «al volo» un pezzo in base alle poche note suonate con diversi strumenti.

Sicuramente il cultore di musica classica non potrà non rimanere deluso dall'esiguo numero degli autori presentati e dal modesto numero dei brani, ma chi vuole più semplicemente divertirsi ed esercitarsi almeno un po' nel riconoscimento della «voce» dei vari strumenti o nel gioco di individuare autori e titoli, potrà trovare Energia e Musica piacevolmente adeguato.

Rizzoli New Media

Grande Atlante della Scienza

Questa opera fa parte della serie prodotta dalla Dorling Kindersley, che ha ricevuto critiche molto favorevoli all'estero (migliore CD-ROM del 1994 secondo la rivista PC-plus). Lodevole l'iniziativa della Rizzoli New Media di provvedere ad acquisire i diritti e presentare l'opera in lingua italiana, cosa certamente più pratica e agevole del produrre in proprio un'opera simile.

Questo tipo di operazione però ha un difetto: poiché vi sono delle differenze piuttosto notevoli tra i programmi scolastici dei ragazzi inglesi o americani e quelli dei nostri, il Grande Atlante della Scienza, progettato per soddisfare le minori esigenze dei primi, potrà trovare la sua utilità solo tra i nostri ragazzi più giovani o tra coloro che vogliono solo rinfrescare delle nozioni generali acquisite in un lontano passato.

Al di là di questi limiti di livello, l'opera presenta una serie di pregi che la rendono degna di entrare nell'elenco dei prossimi acquisti per quei padri che intendono offrire strumenti educativi ausiliari ai propri figli (malgrado l'attribuzione dell'invenzione del telefono a Bell anziché a Meucci...).

Ma osserviamo l'opera più da vicino.

Dalla «stanza dei bottoni» vediamo le

Caratteristiche

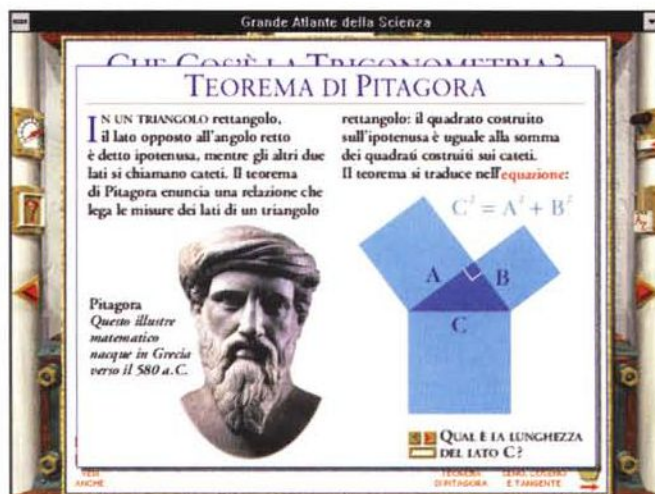
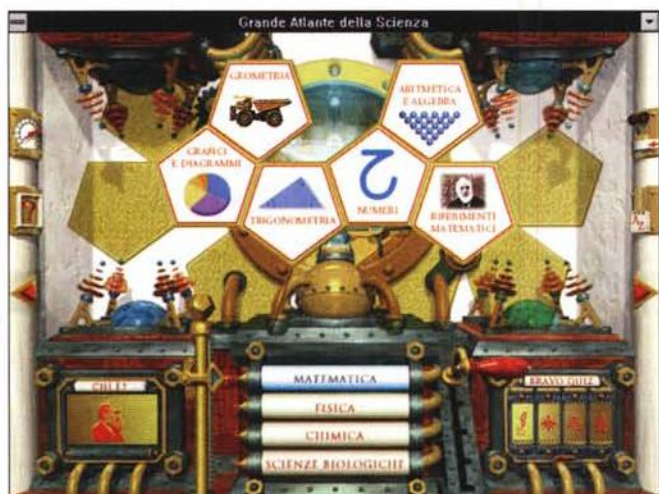
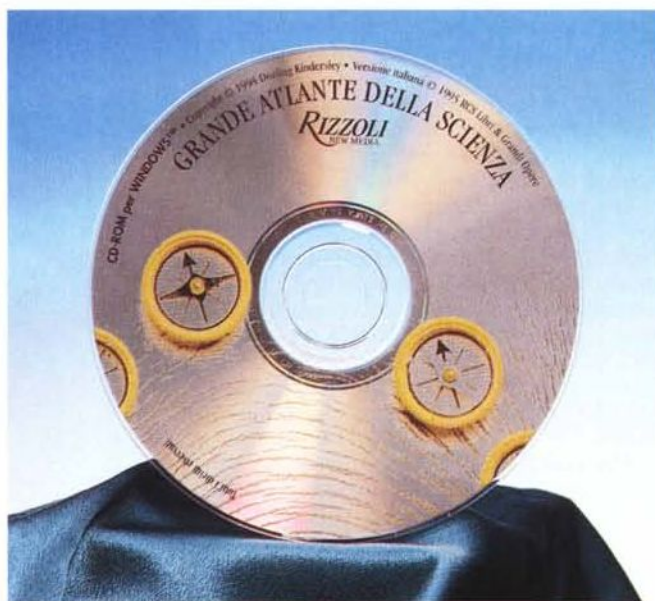
600 tra foto e illustrazioni
80 animazioni e sequenze video
1.000 schermate
2 ore di audio
80.000 voci
Installazione: rapida e facile, offre anche un programma di disinstallazione.

scelte a disposizione: matematica, chimica, fisica e scienze biologiche per un approccio serio e diretto; poi Bravo Quiz per un approccio più ludico ed infine il «Chi è» per vedere il mondo della scienza attraverso i suoi protagonisti storici.

Si scelgono gli argomenti da schermate ad icone di facile ed immediata interpretazione che al click presentano le schede di base che sono fatte di testo, di elementi grafici e di commento parlato. Quest'ultimo viene attivato automaticamente, così come avviene per le animazioni che accompagnano le spiegazioni: come avere l'insegnante che alla lavagna ci spiega il teorema di Pitagora.

E se non abbiamo ben capito, possiamo con un click farci ripetere la lezione un numero infinito di volte: questo insegnante non si stanca e non si spazientisce. Mai.

Con la stessa facilità con cui clicchiamo per dare inizio a delle attività, possiamo cliccare per farle cessare. Il programma in questo ci segue con docilità e immediatezza mai riscontrate prima in alcuna altra opera. Vantaggiosissimo quando si clicca sull'icona sba-

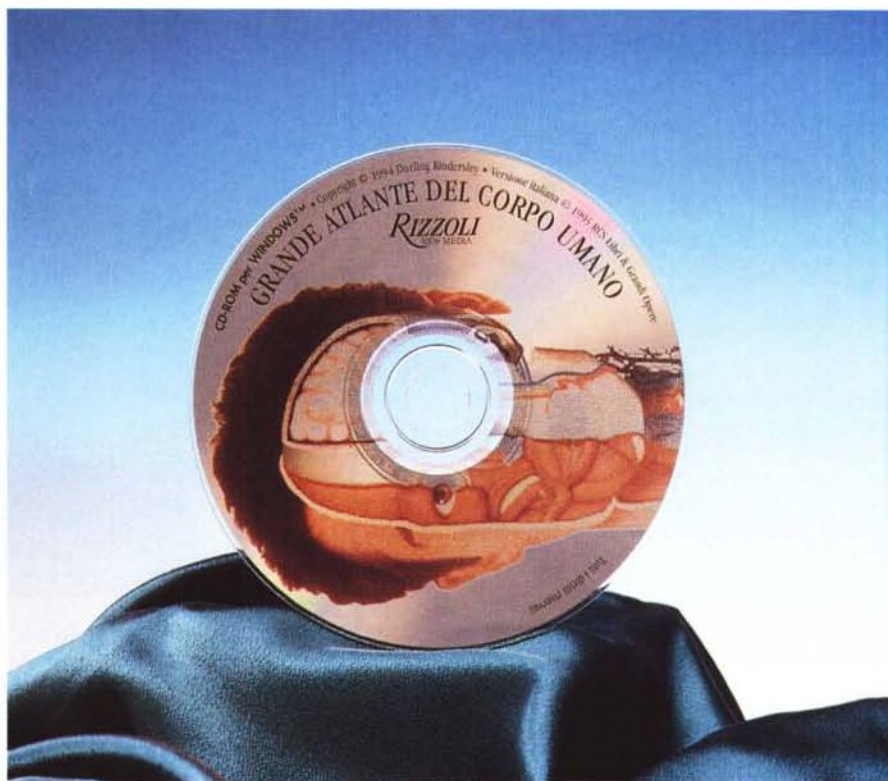
gliata, perché si può tornare sui propri passi con velocità davvero notevoli. Evviva!

Per una ricerca precisa si può ricorrere all'indice generale: un elenco di argomenti, nomi e riferimenti che attivano le schede con un click.

Nella stessa schermata si trova l'indice dei video, per accontentare i patiti delle immagini filmate: un esempio lo potete trovare nell'immagine dell'interno dello SkyLab. Siamo ancora a dimensioni ridotte, ma la qualità è buona (la quantità dei filmati è modesta, ma questo non influisce granché sulla qualità complessiva dell'opera, che è elevata).

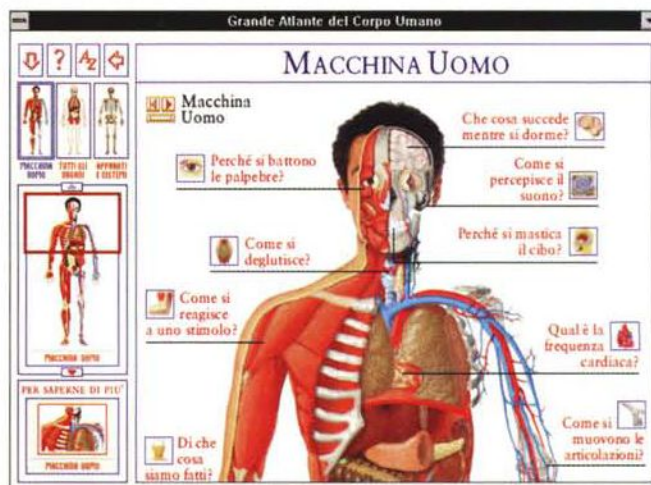
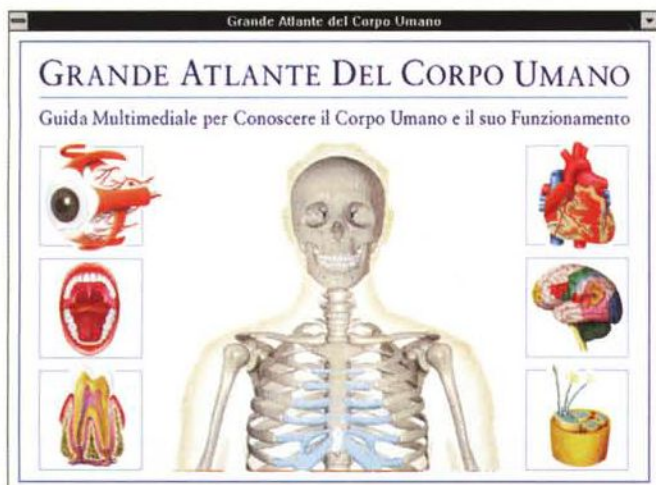
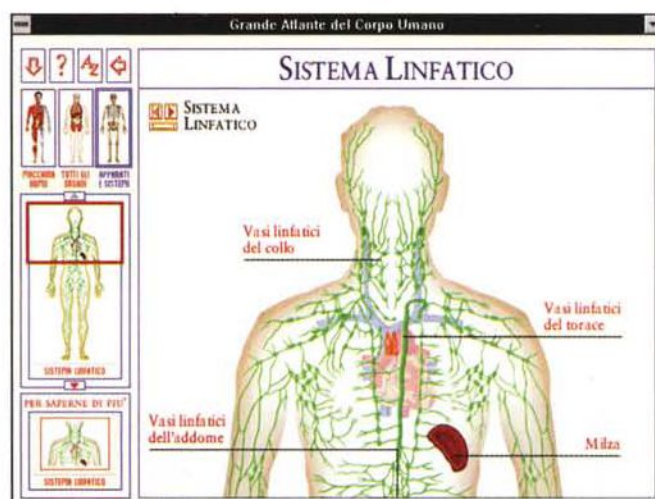
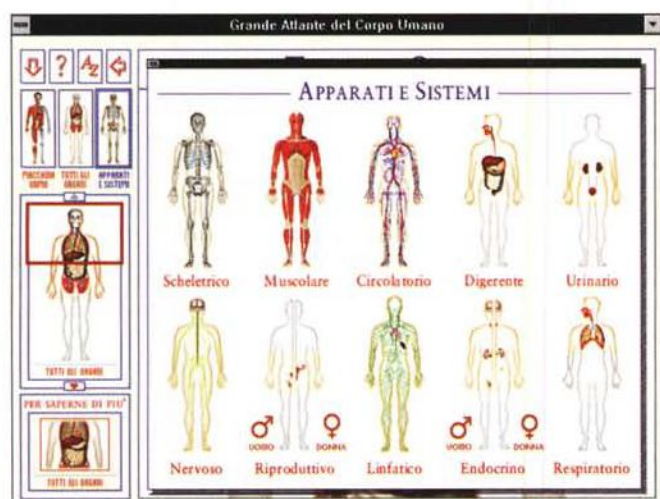
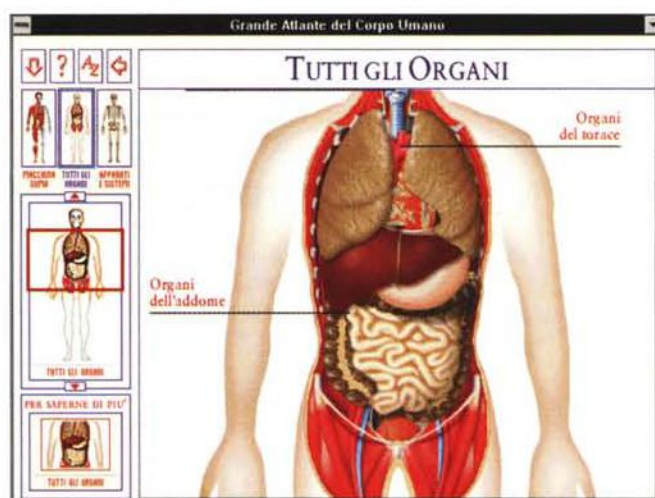
Per concludere, un'osservazione su Bravo Quiz: trovo che sia sempre positivo inserire in opere di questo genere un gioco come questo, che può essere rilassante e stimolante nello stesso tempo. Per avere delle risposte a domande anche semplici siamo però costretti a richiamare l'intera scheda dedicata al soggetto e, così facendo, usciamo da Bravo Quiz per ritrovarci alla schermata di partenza. Chi vuole verificare la propria preparazione (o anche semplicemente confrontare le proprie risposte con quelle dell'amico o amica) probabilmente troverebbe più agevole avere un sistema a «botta e risposta» rapida, riservandosi la facoltà di approfondire quando questo si rivela necessario.

Rizzoli New Media

Grande Atlante del Corpo Umano

È stato piacevole girovagare per il mondo della scienze, dalla fisica alla chimica, dalla matematica alla biologia: non c'era nessun teschio sorridente a ricordarmi della sostanza dell'uomo, come accade in questo atlante! Visto che non ho mai saputo vincere, neanche da adulto, la mia naturale repulsione per qualunque cosa si trovi sotto la pelle dell'uomo (un taglietto mi sconvolge!), questa recensione mi ha costretto a forzare brutalmente la mia natura e a guardare, prima volta dai tempi di scuola, che cosa c'è sotto la pelle. Per riscoprire che la macchina-uomo è veramente affascinante e che questo strumento multimediale offre molto di più dei classici testi scolastici, grazie alle possibilità offerte dal sistema di «guardare dentro» il corpo, eventualmente rimuovendo a piacimento gli «ostacoli».

Ma vediamo con un minimo d'ordine cosa offre quest'opera.

Dopo la partenza si hanno sostanzialmente tre scelte: macchina uomo, tutti gli organi, apparati e sistemi.

Per guadagnare in dettaglio, a schermo possiamo vedere circa un terzo del corpo umano, ma i rimanenti due terzi sono accessibili con estrema facilità (click lungo del mouse per fare scorrere l'immagine). Nella prima parte, la «macchina uomo» è possibile esaminare il funzionamento «meccanico» del corpo umano: come si muovono le articolazioni, come e perché battiamo le palpebre,

come deglutiamo, eccetera. Il tutto viene illustrato a mezzo di schede con animazioni. Nell'esempio, l'animazione alla destra mostra l'atto della masticazione mettendo in evidenza i muscoli coinvolti.

Le schede dell'opera sono sempre corredate di commento sonoro, anche se a volte un click sull'icona «altoparlante» che si trova nelle scheda produce solo la ripetizione di un nome.

Caratteristiche

1.000 illustrazioni e microfotografie
700 schermate
45 minuti di audio
90.000 termini
100 animazioni
1.400 suoni ed effetti sonori
Configurazione richiesta: Standard
Installazione: rapida e facile. Offre anche un programma di disinstallazione.

Questo aspetto dell'opera – comune a tutti i titoli Dorling Kindersley – lo ereditiamo dalla necessità, tutta anglosassone, di offrire un campione di pronuncia delle parole (in inglese ci possono effettivamente essere dei dubbi di pronuncia). Ma nella lingua italiana questi dubbi non ci sono: «sacco lacrimale» lo possiamo pronunciare con inflessione dialettale diversa, ma sostanzialmente sempre nello stesso modo; non si corre il rischio di pronunciarlo – attenzione agli accenti arbitrari che inserisco per spiegarmi –: «saccò lacrìmalè»! Ma l'inconveniente è piccolo, perché prestissimo si impara a non cliccare su queste icone, rinunciando a queste inutili (per noi) lezioni di pronuncia (che saranno invece ovviamente utilissime con le opere originali in lingua inglese; o per chi vuole imparare l'italiano).

La seconda parte dell'opera è dedicata agli organi: anche qui si attivano delle schede che offrono delle animazioni per meglio illustrare il loro funzionamento. Una parte multimediale importante è quella che riguarda la possibilità di vedere il corpo umano con o senza certi organi, per meglio capire come siamo fatti.

Ad esempio, con un click sul fegato lo possiamo «togliere» e poggiarlo di lato per vedere cosa c'è dietro di esso (per mia fortuna l'operazione è del tutto incruenta...).

La terza parte, la più complessa, è dedicata ad apparati e sistemi. Sostanzialmente il funzionamento è sempre quello: schede e animazioni, con i necessari approfondimenti.

Nel complesso l'opera è sufficientemente approfondita per soddisfare le curiosità di tutti e per essere utilizzata per una buona preparazione specifica anche a livello di scuola media superiore che non sia ad indirizzo specifico (esiste un Istituto Tecnico Superiore per Fisiologi, o qualcosa di simile?).

Un altro titolo da inserire nell'elenco dei prossimi acquisti, sia che lo si faccia per i figli che per arricchimento della propria CD-teca.

Microsoft Art Gallery
The Collection of the National Gallery, London

Ancora un CD-ROM da esaminare e ancora una volta viene confermato il fatto che il lavoro può anche essere piacere: un ritorno alla National Gallery di Londra, anche se non di persona ma attraverso l'uso di un mezzo multimediale, è decisamente un evento da godersi. Certamente sarebbe preferibile una visita in loco, magari in buona compagnia nel corso di un week-end romantico. Ma se neanche voi potete, almeno per il momento, optare per la visita di persona, questo CD-ROM rimane l'alternativa più valida

di Dino Joris

Diffidenza e professionalità

Il mio primo contatto con un CD-ROM che non conosco è permeato in genere di diffidenza, perché credo che vi siano troppi principianti che si lanciano nell'impresa di produrre titoli su CD, con risultati di qualità paragonabile a quelli che otteniamo noi facendo i filmini di famiglia con la videocamera comperata nel negozio sotto casa. Con una differenza fondamentale: noi torturiamo con i nostri filmini orrendi solo familiari e amici, a titolo gratuito, mentre i neoproduttori di CD-ROM ci propinano cose a volte terribili facendosi pagare fior di quattrini.

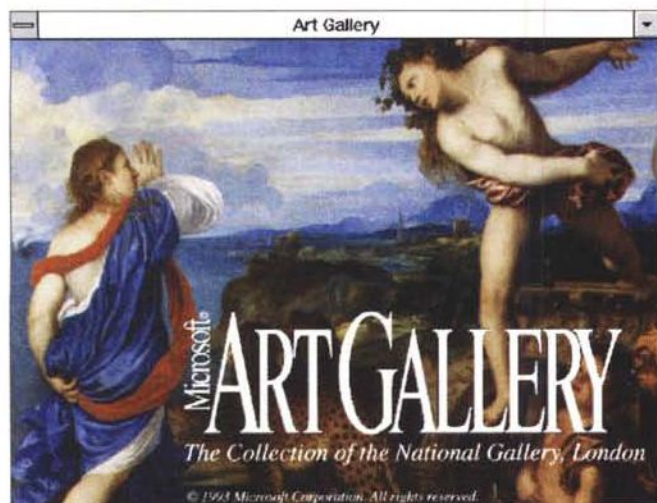
Ecco perché il primo approccio a questo CD è stato positivo: Microsoft non può non assicurare almeno la professionalità nella confezione dei suoi prodotti. Esaminando poi la scatola ho potuto appurare che il materiale con cui è stato confezionato il prodotto proviene dal sistema informativo della National Gallery e che il software del CD è stato curato dalla stessa società che ha impiantato il sistema della Galleria.

L'unione tra il modernissimo di successo (Microsoft) e l'antico di prestigio (la National Gallery è stata fondata nel 1824) non poteva non dare un risultato di rilievo. Vedremo tra poco quali sono le caratteristiche del prodotto, dopo aver prima esaminato alcuni fatti di base.

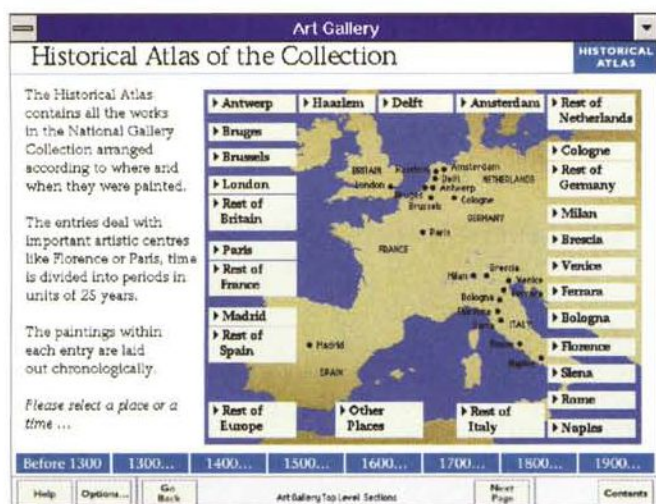
Cosa serve e come si comincia

Lasciatevi prendere dall'entusiasmo, ma tenete presente che per poter utilizzare adeguatamente i CD-ROM, dovete avere una stazione costituita almeno da: un PC 386 con 4 MB di RAM, Windows 3.1, un lettore di CD-ROM, una scheda audio, VGA a 256 colori. Se non avete tutto questo, siete tagliati fuori

Microsoft Art Gallery

Produttore:
Microsoft Corporation - One Microsoft Way Redmond, WA 98052-6399 USA
Distributore:
Microsoft Spa - Centro Direzionale Milano Oltre Pal. Tiepolo - Via Cassanese, 224 20090 Segrate (MI) - Tel. 02/269121
Prezzo *(IVA inclusa)*:
Microsoft Art Gallery L. 130.900

Si parte da qui.

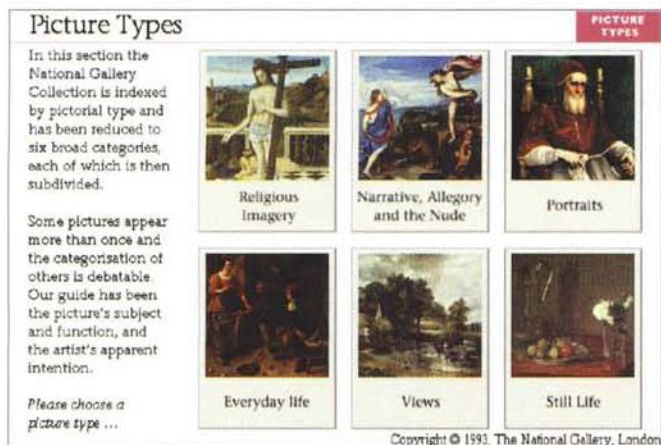
Van Gogh, of course.

Mantegna.

Atlante Storico.

dalla multimedialità, quindi da un mondo in piena fioritura. Se volete saperne di più, potete leggere l'articolo di Massimo Truscelli (MC 136 del gennaio 1994, p. 212), o più genericamente interessarvi ai vari lettori di CD-ROM ed alle schede audio che numerosi vengono offerti anche nelle pagine pubblicitarie di questa rivista.

L'inizio è della massima semplicità: da CD si lancia il programma di SETUP che in pochi minuti provvede all'installazione, compresa la creazione del gruppo e delle icone di Windows. Con il classico clic sull'icona del programma... si entra nella National Gallery, dove si è accolti prima di tutto da un magnifico quadro del Tiziano, «Bacco e Arianna» e da un cartello che ci indica vari «percorsi» di visita, anche guidati se vogliamo.

Subito rileviamo il piccolo difetto di questo CD: è interamente in lingua inglese. Visto che si tratta prevalentemente di osservare immagini, il difetto può essere considerato piccolo, anche perché abbiamo tutto il tempo di fare ricorso al nostro inglese scolastico per leggere le didascalie (possiamo soffermarci su ogni videata a tempo indeterminato) e perché gli speaker utilizzati per le «visite guidate» parlano un inglese (bellissimo, da BBC) di grande chiarezza. Ecco che il piccolo difetto potrebbe essere sfruttato per esercizi di apprendimento della lingua, raggiungendo una doppia utilità.

Un esercizio di morphing ante-litteram, oppure...

Ricerche tipologiche.

Le scelte dei Tour.

Picasso.

Renoir. ▶

I vari approcci alla visita

Il programma ci consente di esaminare i dipinti partendo dalla vita degli artisti, Artists' lives, dalla mappa storica delle opere, Historical Atlas, dal tipo dei dipinti, Picture Types, dai riferimenti generali, General Reference. Infine, possiamo abbandonarci alla «Guida Autorizzata» della Galleria, effettuando sino a quattro visite guidate, le Guided Tours.

Quest'ultima scelta è interessante per chi voglia fare un «giro panoramico» prima di addentrarsi in modo autonomo nelle varie sale, con la possibilità di farsi guidare attraverso quattro diversi argomenti, che sono «*Composizione e Prospettiva*», «*Creazione di dipinti*», «*Dipinti come Oggetti*» ed infine «*Sotto la vernice*».

Ogni argomento presenta una serie di schermate di testo e riproduzioni di dipinti cui lo speaker si riferisce per illustrare i concetti espressi.

Nel corso del tour si ha spesso la possibilità di avviare delle animazioni che approfondiscono vari aspetti dell'argomento, ad esempio i sistemi di restauro, gli strati di vernice protettiva, eccetera.

I controlli e le possibilità di ricerca

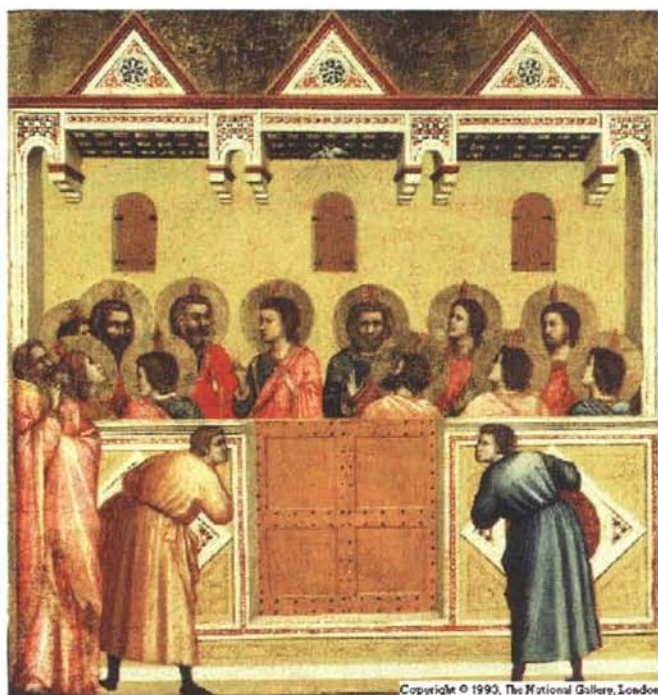
Nella parte bassa dello schermo appaiono cinque pulsanti che consentono con un click di attivare l'Help, di accedere alle opzioni, di tornare sui propri passi, di voltare pagina, di andare direttamente alla schermata di apertura per effettuare scelte diverse.

La gestione del programma è completamente intuitiva e non richiede nessuna particolare capacità di gestione del PC, ma solo la voglia di esplorare, sapere, capire, qualificandosi quindi come programma utilizzabile da chiunque.

Sfruttando le opzioni, attivabili sia con il mouse che con uno dei vari tasti rapidi (Ctrl-F) disponibili, è possibile effettuare delle ricerche sui testi presenti sul CD, siano essi titoli o testi descrittivi, ricavando un elenco dei ritrovamenti. Ad esempio, se effettuiamo una ricerca sulla parola Andrea, scopriamo quali sono i dipinti del Mantegna o quali sono i riferimenti alla chiesa di S. Andrea, e così via. La ricerca porta ad una serie di risultati che appaiono in finestra: con un clic su una qualsiasi delle voci elencate possiamo passare direttamente alla visualizzazione della scheda contenente la documentazione e le immagini.

Ricerche per genere

Mi sembrava giusto aprire questo articolo con l'immagine scelta da Microsoft per la confezione. Confesso la mia ignoranza, non avevo idea dell'autore, quindi in un primo momento mi sono sentito disorientato, non sapevo come iniziare la ricerca, sulla base di quali chiavi. Se avessi saputo identificare se non l'autore almeno uno dei personaggi (maledetta ignoranza!), avrei potuto restringere il campo di ricerca.

La soluzione del problema me l'ha offerta quella parte del programma che suddivide i dipinti per tipi (Picture Types, schermata iniziale): con un clic mi appare una schermata che indica i vari generi, tra cui, illustrato proprio dal dipinto di cui trattasi, il genere «Narrative, Allegory and the Nude». Posso poi scorrere le varie pagine, costituite da tante miniature dei dipinti, individuare quella desiderata e attivare la scheda relativa. È stato così che ho scoperto che l'immagine rientra nella sottocategoria «Ancient Myth and History» e che

▲ *Botticelli.*

◄ *Giotto.*

si tratta di un lavoro del Tiziano, Bacco e Arianna.

Se siete interessati ad un artista specifico, potete scegliere dalla schermata di partenza «Artists' lives», per far apparire dapprima le lettere dell'alfabeto da cui scegliere l'iniziale del nome, quindi il nome stesso. Ad esempio, T per trovare Tiziano. Se non lo trovate è perché lo hanno chiamato TITIAN (si tratta di una vendetta perché noi italianizziamo il loro Thomas Moore in Tommaso Moro oppure Mary Stewart in Maria Stuarda?!?!). Ma si tratta di un'eccezione, perché generalmente non ci sono traduzioni dei nomi. A proposito, se volete sapere come si pronuncia il nome di un artista, il programma gentilmente provvede: basta un clic su una piccola icona a forma di altoparlante, alla destra del nome. Anche se nel caso di Tiziano-TITIAN la pronuncia risulta essere grosso modo «Tiscian» (!), gli altri nomi che ho controllato sono generalmente pronunciati correttamente, siano essi italiani, francesi o fiamminghi.

Attraverso il pulsante delle opzioni è possibile attivare i sistemi di cattura di testo (copy text) e immagini (copy), che vengono inseriti nel «clipboard» di Windows, per la lettura con adeguati strumenti.

Nel caso delle immagini che vedete è stato utilizzato Paint Shop Pro, un programma shareware che abbiamo mandato in edicola con il numero 24 (dicembre 1993) della pubblicazione MCmicrocomputer Software. Le immagini nel clipboard possono essere salvate da Windows con l'estensione .CLP, riprese da Paint Shop Pro e trasformate in uno dei tanti formati possibili (le immagini che vedete sono state trasformate in formato Compuserve GIF).

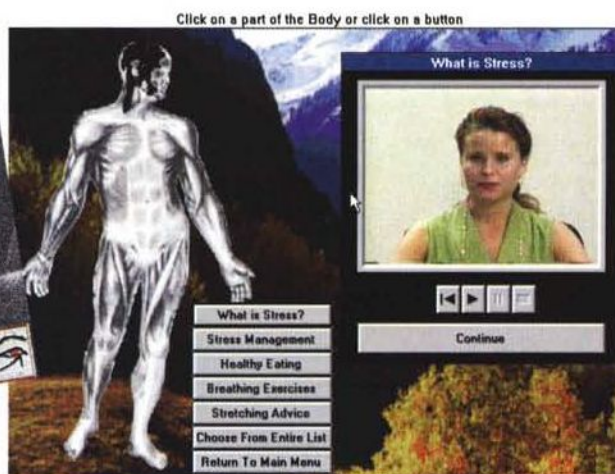
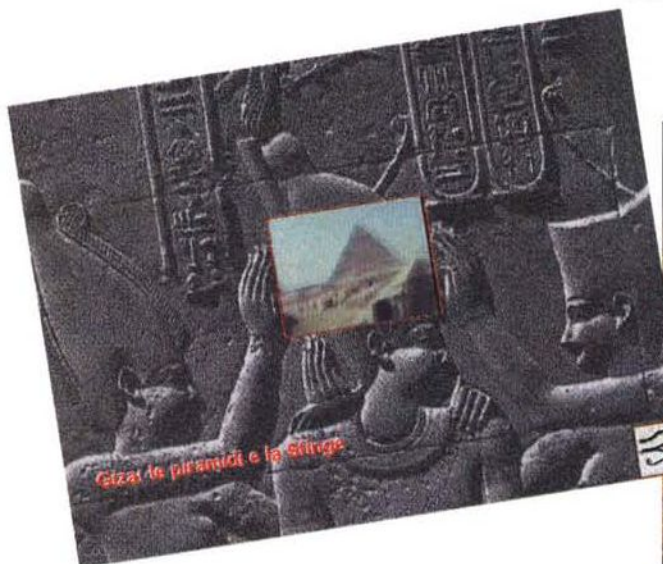
Conclusioni

Il prodotto è di ottimo livello, è venduto ad un prezzo quanto mai conveniente, centotrentamilanovecento lire IVA inclusa, ma voglio concludere facendo rilevare che il piccolo difetto menzionato in apertura potrebbe essere in alcuni casi un grande difetto (c'è chi con le lingue straniere non riesce proprio ad andare d'accordo). Auguriamoci che Microsoft provveda presto alla «localizzazione» del prodotto, ovvero alla sua traduzione in lingua italiana. Certamente l'impresa non è da poco, visto che si tratta di tradurre testi e affidare a speaker professionisti il parlato, ma il prodotto è comunque destinato a durare nel tempo visto che la National Gallery non passerà presto di moda...

Nel frattempo, mi auguro di tutto cuore di vedere presto prodotti analoghi che ci conducano in visita ai musei nostrani, magari alla Galleria degli Uffizi di Firenze e magari allo stesso prezzo. MC

Dalle Alpi alle Piramidi...

Più precisamente, dal Bel Paese all'Egitto, senza trascurare un'escursione in Nord America, che ci servirà come raffronto tra le tecniche multimediali messe a punto sulle due sponde dell'oceano

di Dino Joris

Quando si parla di un film con gli amici si può lapidariamente dire: «mi è piaciuto» o «non mi è piaciuto». Oppure (siamo un po' tutti dei critici cinematografici nel fondo dell'anima) possiamo approfondire l'analisi specificando le ragioni dei nostri giudizi, che saranno probabilmente diversi su regia, recitazione, sceneggiatura, fotografia, eccetera.

Ora che i CD-ROM cominciano a essere molto più di una raccolta di dati o di informazioni visive, probabilmente potremo più facilmente cominciare a separare i giudizi, distinguendo tra programmazione, fotografia, filmati, impianto generale, solidità culturale, multimedialità effettiva, interattività, eccetera.

Mi sembra questa una doverosa premessa proprio perché nell'esaminare i CD-ROM di questo mese mi sono trovato di fronte a divaricazioni qualitative notevoli nell'ambito dei singoli prodotti. È proprio su queste basi che si fondano le recensioni di questo mese.

L'Egitto dei Faraoni

Chi, anche se non affascinato dall'antico Egitto, non ha visto almeno un documentario, letto un articolo, ricevuto una cartolina da questo paese senza provare quantomeno una punta di interesse?

La risposta è scontata ed è per questo che mi pare scontato il fatto che il CD-ROM sull'Egitto di Editoria Elettronica Editel sarà probabilmente un prodotto non destinato ad accumulare polvere nei magazzini. Una parte del merito andrà alla scelta del soggetto e non certo alla qualità dei filmati che rimane piuttosto bassa: una finestrella di dimensioni

Great 20th Century Artists
Il Bel Paese

Produttore e distributore:
Opera Multimedia S.p.A. - Via Lorenteggio, 257 20152 Milano. Tel.: (02) 48364556 Fax: (02) 48364560
Prezzi *(IVA compresa)*:
Great 20th Century Artists: Lit. 119.000
Il Bel Paese: Lit. 49.000

Virtual Escape

Produttore:
Microforum Manufacturing, Inc. - Toronto, Canada
Distributore:
Microforum Europa - Piazza Martiri di Via Fani, 15 Sesto San Giovanni (MI). Fax: (02) 26226742
Prezzo *(IVA compresa)*:
Virtual Escape Lit. 59.000

L'Egitto dei Faraoni

Produttore e distributore:
Editoria Elettronica Editel - Via Savona 112/A 20144 Milano. Tel.: (02) 48952533 - Fax: 48954414
Prezzo *(IVA compresa)*: *Lit. 79.000*

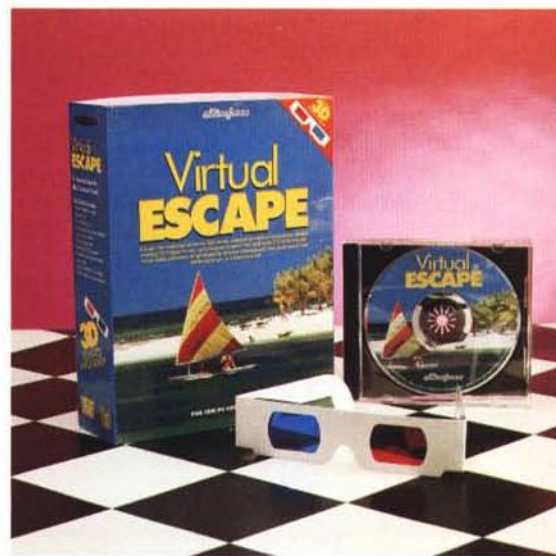
ne con lenti blu e rossa, inclusi nel pacchetto;

3) visualizzare e ascoltare le istruzioni per eseguire degli esercizi di relax;

4) visualizzare immagini caleidoscopiche, con accompagnamento musicale, basate sui frattali.

In tutto questo troviamo uno stranissimo miscuglio di cose piacevoli e ben fatte e di esempi di ingenuità colossale, come nel caso delle animazioni del «manichino su sedia a sdraio» che alza un braccio a mo' di saluto, mentre viene avvicinato con effetto zoom e poi riprende la posizione primitiva e ricomincia ad avvicinarsi salutando (verrebbe voglia di annullarlo con una bastonata in testa, ma per fortuna sparisce con un semplice clic del mouse, quindi non corriamo il rischio di frantumare il monitor).

Per fortuna, si può subito smaltire la rabbia attivando una delle immagini caleidoscopiche «ipnotizzanti», accompagnate dalla musica originale da scegliere tra i diversi brani disponibili.

Il pezzo forte probabilmente rimane quello della serie di lezioni di «stretching» che ci vengono impartite dalla graziosa insegnante che vedete nella figura; dovrete capire al volo l'inglese, naturalmente, o avere la buona volontà necessaria per far ripartire lo stesso filmato sino a che non afferrate il senso di quello che viene detto: un buon esercizio di lingua, oltreché di relax?

Una caratteristica importante del programma consiste nel poter programmare la cadenza degli interventi di Virtual

minime in cui scorrono immagini sfocate non è più accettabile, specie in vista del fatto che è oramai dimostrato (anche in queste pagine) che si può fare di meglio.

E per il resto? Molto migliore la situazione relativa alle fotografie, anche se sarebbe auspicabile avere una migliore risoluzione, visto che il mezzo lo consente ampiamente.

Insomma, con i filmati (sono comunque solo 15) bocciati, la fotografia migliorabile (potete giudicare voi stessi dall'immagine di Ramsete II a Luxor), abbiamo già dovuto rinunciare a una parte del piacere. Giudizio negativo, allora? No, nel complesso mi sembra di poter dire che questo libro elettronico sia interessante e ben strutturato, anche se chiaramente rivolto ad un pubblico interessato solo ad una panoramica superficiale sull'argomento.

Il fatto è dimostrato dall'esiguità dell'enciclopedia che non raggiunge un totale di 16.000 parole (attenzione, non 16.000 voci ma parole in totale, tra voci e loro descrizione). Il resto del testo è fatto di brevi schede descrittive, costituite in genere da qualche decina di parole.

Le scelte grafiche mi paiono appropriate, così come i quadri storici e geografici sono funzionali ai fini di esplorazioni rapide basate su tempi e luoghi, rispettivamente. In conclusione, se siete degli egittologi o aspiranti tali, farete bene a scegliere altri strumenti di approfondimento; ma se siete persone che vogliono un'«infarinatura» sull'argomento (o che desiderano che l'abbiano i figli studenti), allora questo titolo potrà essere utilmente collocato nella vostra CD Teca.

Virtual Escape

Dalle Piramidi torneremo tra poco al Bel Paese, ma prima dobbiamo trasvolare l'Atlantico per recarci a fare una visita a Toronto, dove troviamo l'ultimo nato della famiglia CD-ROM di Microforum, che ci serve anche per paragonare le sue immagini video con quelle, discusse, di «L'Egitto dei Faraoni». Come potrete vedere dal raffronto delle immagini, dimensione e qualità del formato Microforum sono di migliore livello. La sola cosa che lascia a desiderare è la sincronizzazione tra immagine e voce, che è spesso imperfetta.

Ma cosa è questo Virtual Escape? Un nome di fantasia per una raccolta di immagini, fisse, a 3D e in movimento, accompagnate da un certo numero di brani musicali e dedicate, secondo gli intenti del produttore, al relax raggiungibile anche con gli esercizi fisici che amo di più (quelli che si fanno seduti alla scrivania...); per tornare al linguaggio cinematografico (o quasi): non tutte le parti di questo CD meritano una «Nomination» per l'Oscar.

Sostanzialmente Virtual Escape offre quattro diversi mezzi per rilassarsi:

1) guardare delle animazioni accompagnate da musica;

2) guardare delle immagini a 3D con l'ausilio dei classici occhialetti di carto-

Escape (dal menu di Options). Quindi lavorate pure a quello che volete, sarà il programma ad avvertirvi che è arrivato il momento di lasciarsi andare e avvierà l'esercizio di vostra scelta.

Non sono assolutamente in grado di valutare la validità dei sistemi suggeriti da Virtual Escape o decidere se essi abbiano o meno una loro validità basata su criteri scientifici: ma se esercizi, immagini e musica avessero davvero un effetto tonico sul vostro sistema nervoso? Non vi resta che provare.

Il Bel Paese

Eccoci di nuovo dalla parte giusta dell'Atlantico, che è giusta almeno per mantenere la promessa del titolo (di ritorno dalle Piramidi) ed anche a dare un'occhiata a questo «Il Bel Paese» che è il titolo di un CD-ROM contenente 157 immagini dell'Italia di ieri e di oggi: una coproduzione di Touring Club Italiano e di Opera Multimedia, che hanno rispettivamente provveduto a fornire le fotografie e a metterle su CD. Come si diceva una volta, «carta canta»: in questo caso possiamo fare «cantare» le foto stesse, che stampiamo in formato provino per farvene vedere più d'una, aggiungendo una foto singola per mettervi in condizione di meglio giudicare la qualità artistica (ma attenzione, potrebbe esservi un notevole divario tra quanto stampato e quanto stampabile, poiché le nostre immagini vengono convertite in formati più ridotti rispetto a quelle che potreste fornire al vostro tipografo consegnandogli direttamente il CD stesso con tutti i suoi oltre quattro MB per immagine). Visto che «carta canta», possiamo abbandonare questo soggetto e passare a vedere un altro dei prodotti di Opera Multimedia.

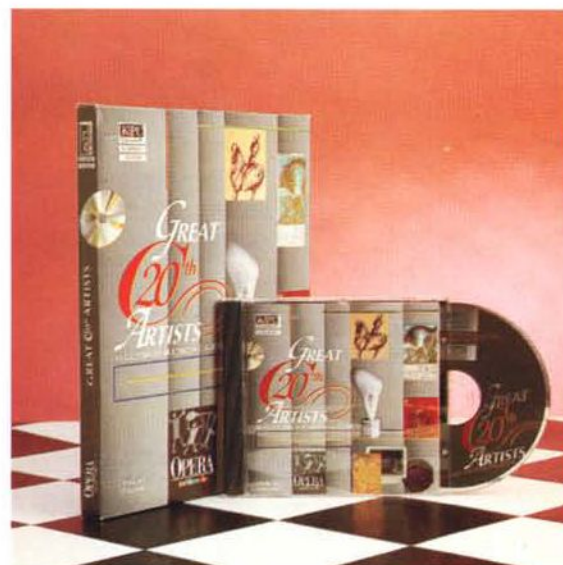
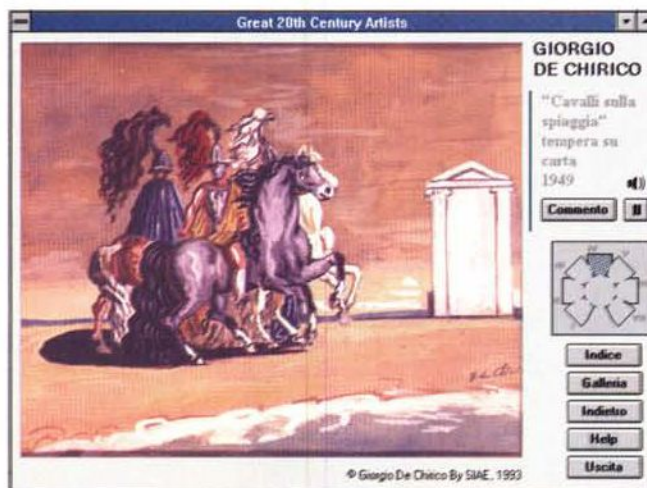
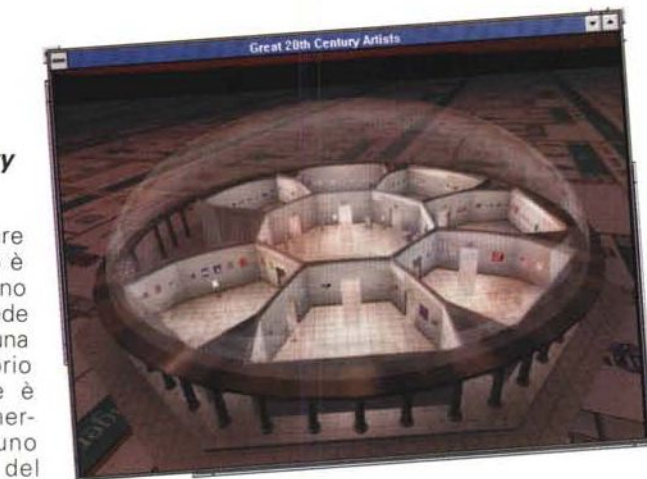
Great 20th Century Artists

Non fatevi fuorviare dal titolo, il prodotto è bilingue inglese-italiano (il programma vi chiede di fare la scelta tra l'una e l'altra lingua, proprio all'avvio, dopo che è passata la prima schermata, che offre uno spaccato dall'alto del museo virtuale che visitate).

Il disegno di apertura ha il suo bravo fascino? Quello che poi vedrete nel corso della visita al museo virtuale ritengo non possa deludervi: siamo di fronte ad un prodotto preparato con cura e professionalità. Penso che le tre immagini che ho scelto siano di per sé sufficientemente esplicative: possiamo «fingere» di essere in un museo vero e vagabondare a piacimento da una sala all'altra, da un dipinto all'altro, oppure consultare la nostra guida che ci dirà quali sono gli autori esposti e quali sono le opere, offrendoci anche delle biografie e, in qualche caso, dei commenti critici o delle interviste esclusive televisive della RTSI - Swiss Television.

Tra gli artisti di cui sono esposte le opere, appartenenti ad una collezione privata che non viene identificata, vi sono i vari De Chirico, Guttuso, Cascella, Baj, Pomodoro e via dicendo, ovvero molti tra gli artisti contemporanei più significativi.

La visita al museo è facile per chiunque, basta puntare il mouse sui vari pulsanti e fare clic su quello appropriato, o anche dare un clic sull'ingresso della sala che vogliamo visitare. Insomma, non ci vuole assolutamente alcuna esperienza per girare a piacimento nel museo virtuale, per poi rifare il percorso a ritroso se lo si desidera.

Il commento alle opere suona assolutamente convincente, gli speaker sono assolutamente professionali, sia il Gentleman inglese che la Signora italiana, la musica di apertura è piacevole, i filmati sono di dimensione e qualità accettabili... ma io ho lo stesso qualcosa di cui lamentarmi: voglio di più!

Mi si potrà obiettare che: «il CD-ROM di quest'opera è stato riempito con oltre 520 MB di informazioni, quindi come posso chiedere di più?». Bene, le informazioni che divorano spazio, ovvero immagini e suoni sono adeguate, mentre potrebbero essere enormemente ampliate quelle di testo. Sappiamo bene che con poche centinaia di kilobyte è possibile riempire centinaia di pagine, quindi non vi sarebbero ostacoli di spazio. Allora perché non ampliare la parte testuale rendendo il prodotto potenzialmente interessante anche per gli addetti ai lavori? È più che possibile che il mio approccio sia semplicistico (certo non tenterò di fare analisi di costi e benefici, o simili) e che la mia richiesta di ampliamento, se accolta, possa fare lievitare i costi dell'opera o di altre opere simili a tal punto da metterle automaticamente fuori mercato. Ma se invece fare delle opere con due livelli di lettura, uno per gli esperti e l'altro per le persone con interessi culturali più generici, fosse praticabile? Forse potrebbe diventare un po' troppo e la nostra CDteca potrebbe fare la fine delle biblioteche di tante case, con metri e metri di scaffalature di libri (mai letti) che assolvono funzioni esclusivamente decorative e mai culturali o pratiche.

Ho visto di recente il primo caricatore di CD-ROM: mette a disposizione del sistema 6 CD, ovvero l'equivalente di circa 3 miliardi e mezzo di byte. Se vogliamo dire (certo in modo molto approssimativo) che in media ogni parola è costituita da 5 byte, avremmo a disposizione 700 milioni di parole, ovvero l'equivalente di circa 1 milione e oltre di pagine stampate: che sia meglio «guardare le figure»? MC

Ecolandia: il gioco dell'ecologia

Un intelligente, divertente, entusiasmante contributo all'educazione ecologica, e una delle prime valide dimostrazioni del fatto che si può usare molto utilmente il CD-ROM come supporto per materiale didattico interattivo. Destinato alla fascia d'età dai 10 ai 16 anni, consente di «sconfinare» verso il basso e verso l'alto

di Dino Joris

Il libretto che accompagna Ecolandia si apre con una presentazione del WWF (World Wildlife Fund) Italia che tutti conosciamo come organizzazione «verde» che si occupa dei problemi ecologici di varia natura in tutto il mondo e che quindi ha tutti i titoli per presentare un'opera che intende contribuire all'educazione ecologica della gioventù attraverso una ricerca simulata, che è poi un divertente e stimolante gioco, sullo smaltimento dei rifiuti e sui problemi di ecologia in generale.

I difetti sono pochi e marginali, tanto che non vale neanche la pena di occuparsene.

Siamo sulla strada giusta, con Ecolandia: Opera Multimedia mostra di avere capito il modo di sfruttare le capacità dei CD-ROM e ci presenta non un libro di impostazione tradizionale «trasferito» sul supporto CD-ROM (come altri fanno), ma un libro interattivo che sfrutta le capacità di attivazione di immagini e suoni e le possibilità di ricerche su testi; che consente di prendere appunti e di costruire i propri riferimenti.

Ecolandia ed il multimedia

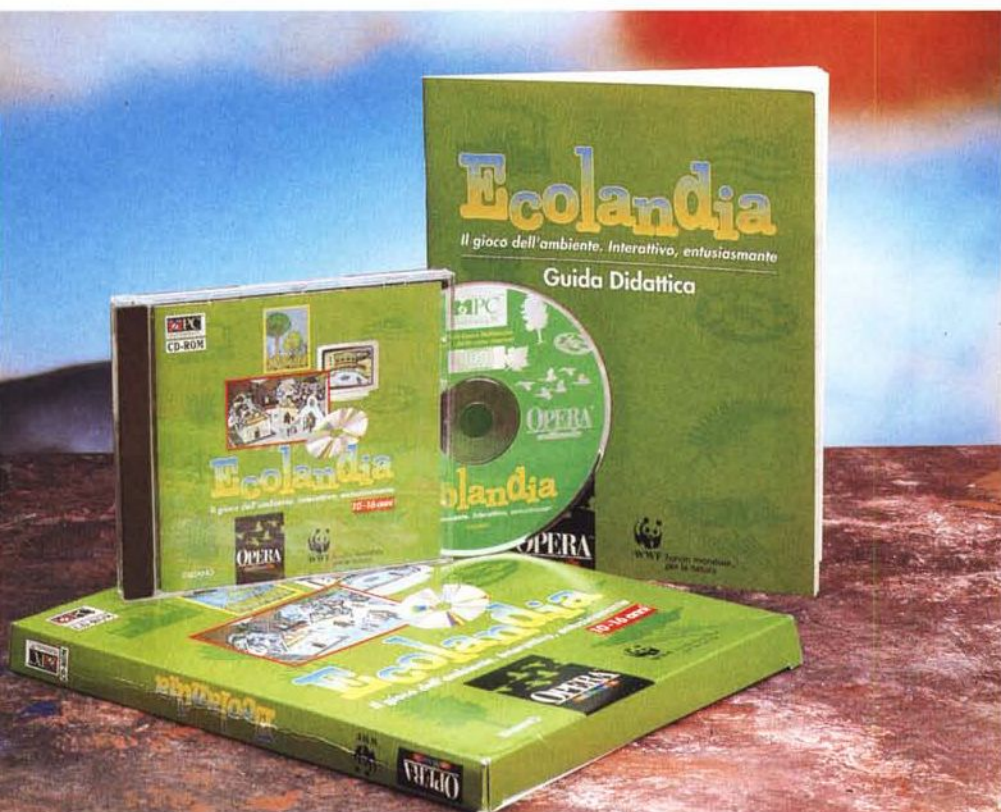
I requisiti di funzionamento di Ecolandia sono minimi se si considera l'alto standard odierno ormai considerato per una stazione multimediale, che prevede 486 con un bel pieno di memoria (8 MB di RAM) e disco rigido con almeno 300MB di spazio a disposizione; viceversa, Ecolandia funziona senza problemi anche se si ha a disposizione un 386 con 4 MB di memoria e qualche decina di Mbyte sul disco rigido.

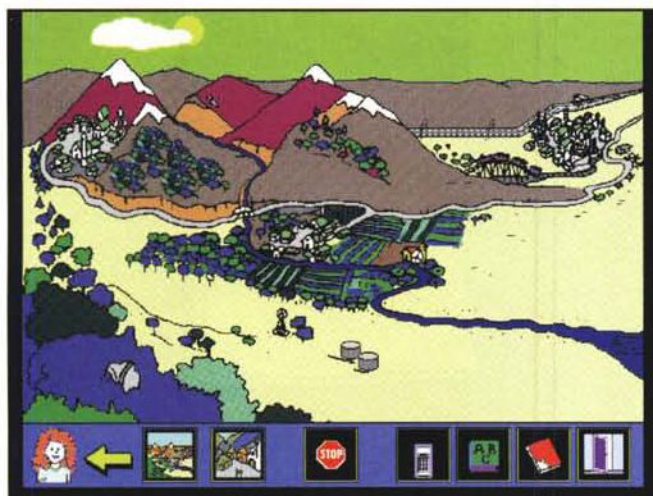
Il funzionamento ottimale si ottiene trasferendo su disco rigido circa 15 Mbyte di informazioni e avendo a disposizione sotto Windows 8 Mbyte di memoria.

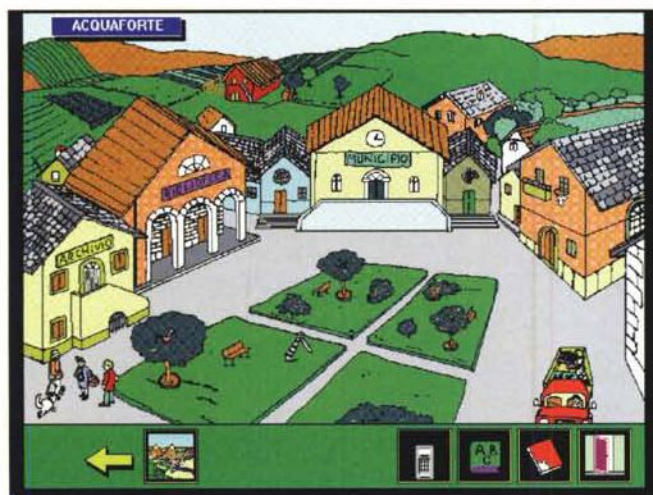
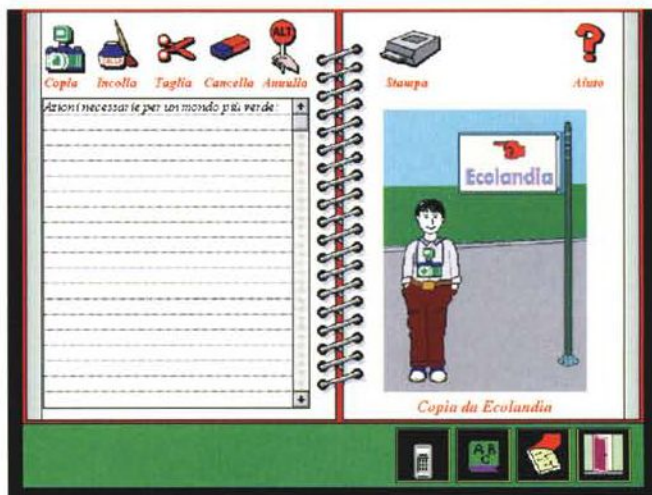
Effettuata l'installazione con grande semplicità e in breve tempo, avviando sotto Windows il programma di SETUP che si trova nella directory principale (root directory) del CD-ROM, basta un clic sulla prima icona del gruppo Opera Multimedia, creato automaticamente alla fine dell'installazione, e appare la schermata di presentazione, seguita, subito dopo, da una finestra per l'immissione del nome del partecipante al gioco di ricerca (o più nomi se la ricerca viene effettuata da due o più persone); infine, la schermata di apertura che mostra Ecolandia, con i suoi tre paesi tra i quali scegliere quello al quale vogliamo dedicare le nostre ecologiche attenzioni.

Le scelte si effettuano con il mouse percorrendo il paesaggio che si presenta a schermo: quando la forma del cursore assume l'aspetto di un rettangolino, si può attivare qualcosa (con il solito clic sul bottone sinistro) come, in prima istanza, la scelta del paese.

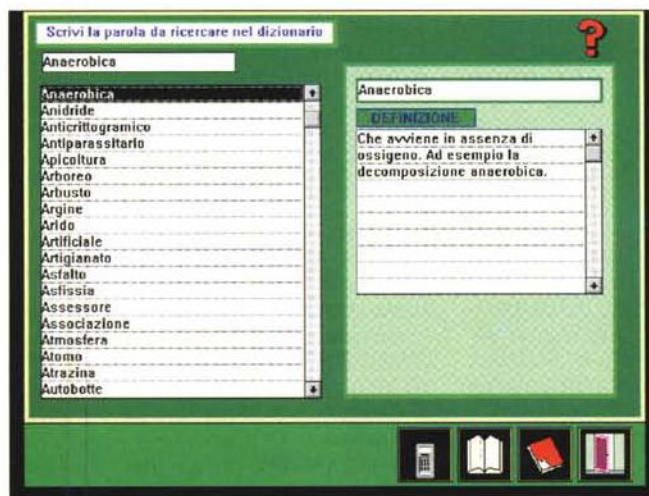
Sul fondo dello schermo appaiono delle icone che (dalla sinistra) attivano la voce dell'accompagnatrice, consentono di tornare sui propri passi o fanno accedere alle situazioni illustrate nelle icone, facilmente intuibili.

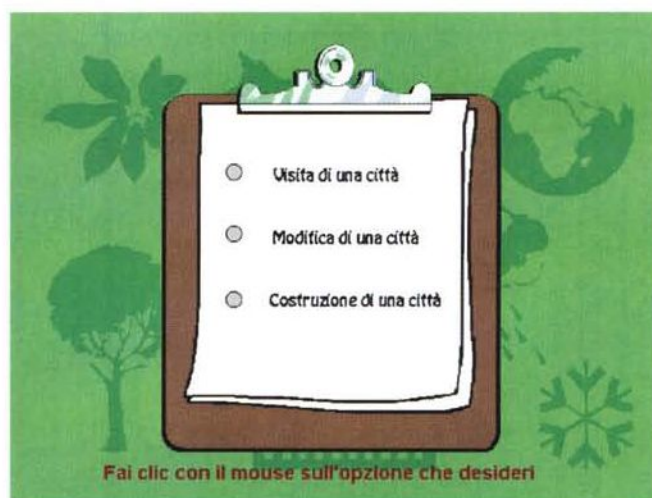
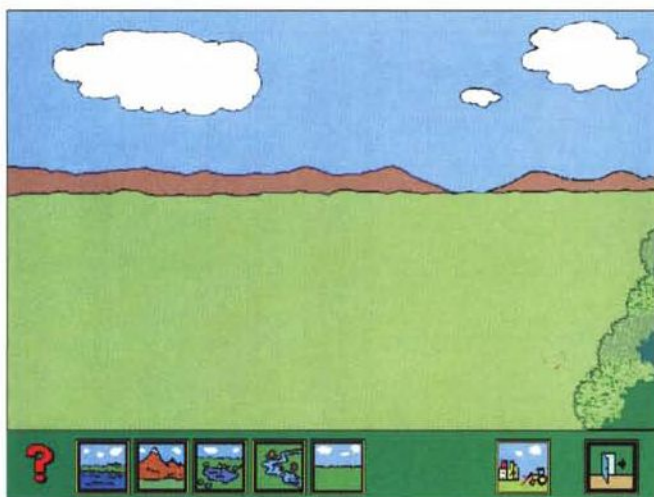
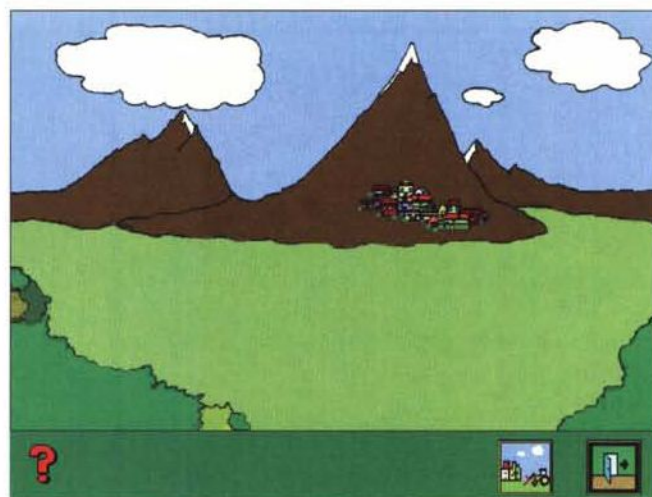
Per dare un'idea della facilità d'uso: il mio collaudatore ufficiale di CD per bambini, Giovanni (9 anni, quarta ele-

Ecolandia

Produttore e distributore:
Opera Multimedia Spa - Via Lorenteggio, 257 20152 Milano. Tel.: 02/48364556 Fax: 02/48364560
Prezzo *(IVA inclusa)*:
CD-ROM Ecolandia *Lit. 169.000*

La scelta del villaggio parte da qui.

Chiamiamo al telefono l'esperto di settore.

Scegliamo il percorso di informazione.

Prendiamo appunti.

mentare), affiancato da Vincenzo (5 anni) nella sua veste di osservatore, ha navigato per una buona ora senza mai sentire il bisogno di lanciare alcun May-Day.

Il gioco consiste nell'aiutare i sindaci dei paesi a trovare la migliore soluzione per lo smaltimento dei rifiuti. Ma come fare se non si conosce il problema? Basta una telefonata al 3509 per avere l'aiuto dell'esperto di problemi ambientali, ad esempio (si deve formare il numero sul quadrante del telefonino riprodotto alla destra della schermata), si ricevono indicazioni sulle tre soluzioni proposte nei consigli comunali o consigli sull'esame della composizione dei rifiuti per stabilire se valga o meno la pena di pensare alla separazio-

◀ Consultiamo il dizionario.

Diamo un'occhiata ai giornali sull'argomento.

Accesso alla creazione (o visita) della nostra città.

La nostra città: in campagna?

La nostra città: in montagna?

ne e riciclaggio di una parte dei rifiuti, di pensare allo smaltimento, eccetera.

Attenzione, vi sono casi in cui gli esperti non attendono la vostra chiamata ma sono essi stessi a chiamare, con uno squillo di telefono così realistico che sono stato tratto in inganno... e ho sollevato la cornetta del mio apparecchio!

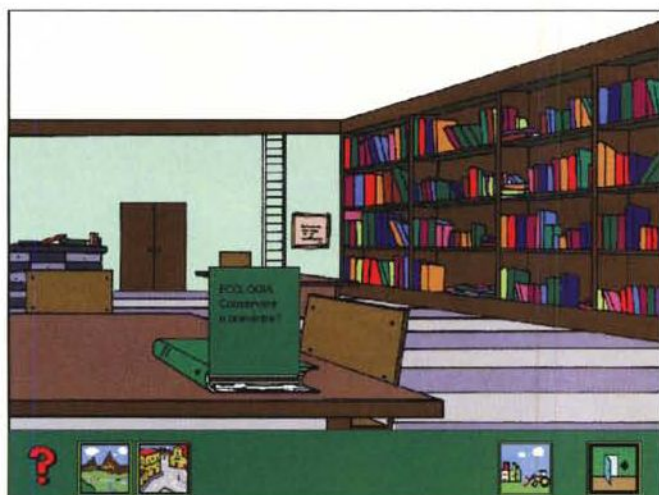
Mentre si porta avanti il lavoro di ricerca si possono prendere appunti, eventualmente copiando in tutto o in parte i testi che sono forniti con Ecolandia. Tutto questo avviene attivando degli strumenti di uso facile e intuitivo, identificabili con icone «suggestive» quali un barattolo di colla, ad esempio, a suggerire un lavoro di incollaggio di un testo precedentemente copiato, una gomma per cancellare, e così via.

Nel corso della ricerca può accadere di incontrare qualche parola di significato oscuro: con il dizionario si può trovare rapidamente la parola e leggere la spiegazione che la accompagna. È anche possibile scorrere il dizionario dalla A alla Z, per esaminarne il contenuto e chiarire il significato delle parole sconosciute.

Mentre nel programma principale si trovano tre località predefinite, nel programma ausiliario «La mia città», che si attiva con la seconda icona del gruppo, è possibile definire la «propria» città utilizzando delle scelte di base (volete che sia lungo un fiume o al mare; sul lago o in montagna; che sia grande o piccola, eccetera?).

In questa città potrete definire i contenuti della biblioteca (scrivendo il vostro libro) o degli archivi (inserendo i vostri articoli di giornale) o del municipio (inserendo le leggi che ritenete importanti, preparando il discorso del sindaco), eccetera.

Tutte le informazioni che digitate possono essere memorizzate e salvate su disco, così che il lavoro può essere svolto in diverse sessioni, rivisto, corretto, modificato.

Mentre lavorate, Ecolandia provvede (sullo sfondo e in modo non evidente) a registrare tutte le vostre azioni che possono poi essere riviste con «occhio statistico» a mezzo della Sintesi Didattica, attivabile attraverso la terza icona del gruppo (questa terza parte del programma sarà particolarmente utile quando i lavori sono effettuati da diversi gruppi e con la guida di un insegnante).

Una visita in biblioteca.

Per sapere dove siamo stati e per quanto tempo.

Annotazioni sul percorso didattico.

Quali parole sono state consultate da Giovanni e Vincenzo?

Un insegnante, vi chiederete voi?

Già, proprio così: Ecolandia si qualifica come gioco ma anche come strumento didattico di livello, frutto della collaborazione di diversi esperti (ci si accorge immediatamente che si è davanti ad un prodotto ben pensato e realizzato, anche senza essere degli esperti di didattica o di psicologia).

Ma è bene che vi proponga qualche passo dal manualetto (meno di 30 pagine) che accompagna Ecolandia:

«...Divisi in piccoli gruppi (due o tre studenti al massimo) i ragazzi lavorano al computer portando avanti il compito loro proposto per almeno tre sedute, con un tempo minimo complessivo di 5-6 ore per ciascun gruppo. Naturalmente è possibile lavorare anche da soli a questa attività, ma noi proponiamo il lavoro a coppie come modalità privilegiata per apprendere: interagendo con un compagno è necessario esplicitare le proprie opinioni, negoziare le scelte di itinerario da percorrere riflettendo quindi sia su quali informazioni è meglio andare a cercare sia sul contenuto stesso delle informazioni.

L'organizzazione della classe durante questa fase dipende dal numero di computer disponibili nella scuola».

Questo passo è citato solo per ribadire il fatto che Ecolandia è concepito come strumento didattico, utilizzabile anche in ambito scolastico.

Conclusioni

Giocare o studiare? L'eterno dilemma dello studente potrebbe essere in parte risolto con strumenti interattivi come Ecolandia: impariamo giocando, in modo naturale e spontaneo, utilizzando degli strumenti che ci consentono di rivedere facilmente, ed eventualmente correggere, il lavoro svolto.

Come tutto ciò che è nuovo, anche questo gioco didattico potrà probabilmente essere migliorato con interventi in più aree. Intanto però, studente o insegnante, non mancherei di vederlo a fondo.

Mi auguro di vedere nel prossimo futuro altri prodotti di questo genere, destinati anche ad un pubblico di adulti, ad esempio dei prodotti di divulgazione scientifica; alla Piero Angela, tanto per intenderci!

MC

Il sacro e il profano

Accostamenti assolutamente improbabili tra libri sacri e design italiano, tra programmi shareware e giochi musicali: quando ci si trova sulla scrivania un misto di prodotti del genere, si possono trovare dei punti in comune? Controlliamo insieme

di Dino Joris

Vi sono dunque punti in comune tra i quattro prodotti che vi presento questo mese? Il solo che riesco a trovare è che tutti e quattro sono chiaramente il risultato di notevoli sforzi organizzativi e produttivi, anche se – gli sforzi – totalmente diversi nella tipologia.

Non è difficile capire che mettere insieme in modo organico oltre 500 immagini del design italiano richiede impegno (una dozzina di persone coinvolte, un elaborato progetto di base).

Ancora più complesso forse – ma non ho in mano elementi sufficienti per un efficace raffronto – il progetto de «I Vangeli», che ha visto anch'esso il coinvolgimento di una dozzina di persone: si tratta di una versione ufficiale della C.E.I. (Conferenza Episcopale Italiana) con il patrocinio dell'Ente dello Spettacolo, disponibile in molte lingue.

E non è stato uno scherzo per Microforum mettere insieme «The Music Game», con la partecipazione tra gli altri di Oscar Peterson (chi ama il jazz sa molto bene chi è); così come lodevole è stato lo sforzo prodotto da CD-ROM Paradise con il suo CD pieno di programmi scelti con cura (oltre 4.000 file).

Altri punti in comune non sembra ve ne siano, ma è possibile fare degli accostamenti e raffronti sulla base di aspetti tecnici, in questo caso facendo ancora accoppiamenti totalmente improbabili: Italian Design e I Vangeli da una parte, The Music Game e CD-ROM Paradise dall'altra.

I primi hanno una caratteristica negativa che li accomuna: se è vero che girano sotto Windows, è anche vero che sono costruiti in modo tale da non avere una gestibilità totale in questo ambiente. Mi spiego: qualunque programma che giri sotto Windows dà la possibilità di commutare tra un programma e l'altro mentre Italian Design e I Vangeli si «appropriano» del sistema e non lasciano accedere a nessun altro programma. L'unica via di uscita è quella dello «scarico» del programma attraverso i tasti Alt-F4 (o accedendo, nella schermata iniziale de I Vangeli, alla voce EXITUS o, in Italian Design, attraverso un clic sul più moderno USCITA).

C'è anche da dire che quando si ritorna a Windows ci si ritrova in un ambiente con i colori cambiati in tinte «pastello» e che se disgraziatamente si lascia l'icona orologio attiva in primo piano quando si inizia, al primo tentativo di rimozione dell'icona il programma si «impalla» e costringe ad un'uscita con Ctrl-Alt-Del.

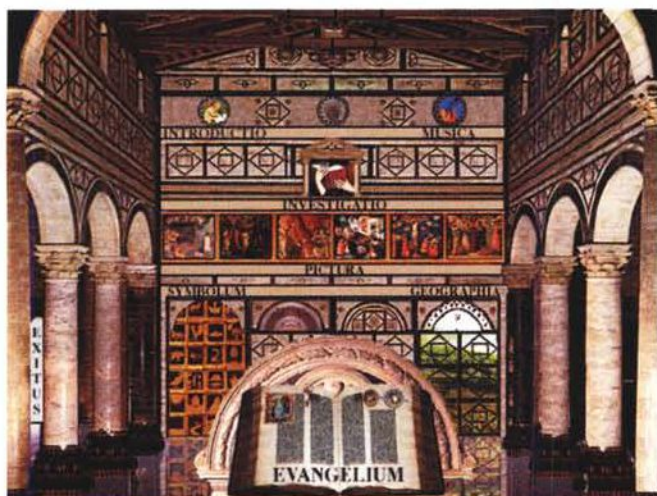
Personalmente ho trovato questo difetto particolarmente negativo, specialmente per il fatto che mi piace corredare gli articoli con le immagini delle schermate, che si possono ottenere appunto quando si ha la possibilità di commutare tra il programma in uso ed un programma di grafica che abbia funzioni di «cattura video». Le immagini che vedete sono invece prese dal CD-ROM nel loro formato BMP e non sono quindi schermate complete (queste ultime sono spesso composte da più immagini singole).

Inoltre sono stato costretto prima ad esaminare le opere e poi a scriverne. La cosa è scomoda, diventa necessario memorizzare molte informazioni che potrebbero essere direttamente accessibili se fosse consentito di avere attivi contemporaneamente sia il word processor che l'opera di cui si scrive. Pazienza se succede a me nel corso della scrittura della recensione, ma se succede all'utente che compra questi prodotti per poterli esaminare e per cavarne materiale su cui scrivere articoli, tesi o quant'altro?

Nella recensione de I Vangeli mi è parso opportuno citare il passo: *«E, uscendo dall'acqua, vide aprirsi i cieli e lo Spirito discendere su di lui come una colomba»*. Normalmente in ambiente Windows dovrebbe essere possibile evidenziare il testo, copiarlo nella clipboard, passare al word processor e incollarlo nel proprio articolo, recensione o quant'altro stiamo scrivendo. In questo caso invece ci tocca memorizzare il tutto – se siamo capaci di farlo – oppure stampare il passo (nel mio caso, non chiedetemi di memorizzare più di tre parole in fila) e poi passare al word processor per la digitazione. Scomodo.

Questo tipo di problema non si riscontra affatto in The Music Game e CD-ROM Paradise.

I Vangeli

Non per "religiosità" né per un particolare rispetto, ma ho avuto dubbi su quale fosse l'opera da vedere per prima: ho subito accordato la «pole position» a I Vangeli. Questo perché, difetti di programmazione a parte, mi sembra

I Vangeli: la cattedrale virtuale di apertura.

Esempio di pagina miniata, con varie spiegazioni di uso.

Uno dei quadri di accesso ai dipinti sacri.

che la meriti da un buon numero di punti di vista.

Prima di tutto, lasciatemi citare il coraggio che ci è voluto per portare l'argomento dei Vangeli su un supporto multimediale ultramoderno: dopo tutto un ottimo esempio di mentalità conservatrice è in primo luogo la Chiesa. Bene, la C.E.I. in questo caso ha dimostrato ampiamente di avere capito dove va il mondo e di accettare il fatto che un argomento così importante e serio quale quello religioso non viene sminuito dall'uso dei moderni mezzi di comunicazione audiovisiva, anche se «mediato» da un complesso di pezzi di metallo quale è un computer.

Quali sono dunque i contenuti de I Vangeli su CD-ROM. Anzitutto lasciatemi specificare che molto materiale è stato fornito dalla SANPAOLO Audiovisivi – mi riferisco alla musica ed alla recitazione in italiano (sarei curioso di sapere se anche nelle versioni inglese, tedesca, francese, portoghese, spagnola e latina si raggiungono i notevoli livelli qualitativi di recitazione riscontrati in questa versione italiana), quindi dalla fonte più autorevole in questo campo.

I Vangeli
Italian Design

Produttore e distributore:
Editoria Elettronica Editel S.r.l.
Via Savona, 122/A
20144 Milano
Tel.: 02/48952533
Prezzi *(IVA inclusa)*:

I Vangeli	*L. 199.000*
Italian Design	*L. 99.000*

Lanciate il programma dopo aver eseguito un SETUP che crea un nuovo gruppo sotto Windows e l'icona I Vangeli (finalmente, ecco trovato il modo più appropriato per l'uso della parola icona, che sino all'avvento dell'informatica era riservata alle immagini religiose!) che, «doppiocliccata», attiva una schermata di titolo. Subito dopo si entra nella «cattedrale virtuale» da cui effettuare le vostre scelte. Tutto questo con l'accompagnamento di un canto gregoriano, la musica religiosa per eccellenza perché più antica.

Un leggio posto di fronte a voi in primo piano regge il libro dei Vangeli, che vi fa accedere con un clic alla consultazione dei testi di Matteo, Marco, Luca e Giovanni.

Ognuno dei Vangeli attivati si apre con un indice sia numerico che descrittivo, che consente di attivare il brano prescelto. Da queste schermate si ha anche la possibilità di accedere alla ricerca e alla geografia, che vedremo più avanti.

Quando si accede alla lettura dei testi, appare una cornice attorno al testo che rende molto bene l'idea di una pagina miniata (vedi immagine), sicuramente ripresa (con lo scanner) da qualche libro sacro. Il merito del grafico che ha curato questa pagina miniata non è solo quello di avere correttamente operato con lo scanner – facile operazione – ma soprattutto quello di essere riuscito poi ad inserire in modo perfettamente adeguato le varie icone di attivazione delle funzioni accessorie. La pagina miniata rimane una bella pagina anche se deve obbedire alle leggi dell'informatica. Un bravo al grafico, anche per altre soluzioni che dimostrano sensibilità e gusto.

Una delle icone così bene inserite nella cornice fa attivare quella che è la sezione dedicata alla pittura di argo-

mento sacro. Qui voglio citare una frase tratta dal manualetto d'uso che accompagna l'opera: «La vita di Gesù viene narrata attraverso le immagini, come accadeva un tempo nei dipinti e nelle sculture delle cattedrali, che costituivano una «Bibbia dei Poveri».

Nel CD vi sono opere di Giotto, Beato Angelico, Caravaggio, Tintoretto e di molti altri.

È molto bello poter collegare le opere pittoriche direttamente al testo evangelico: ad esempio, vediamo una riproduzione del Battesimo di Gesù di Giovanni Bellini, Vicenza, Chiesa di Santa Corona e attiviamo un riquadro che recita: *«E, uscendo dall'acqua, vide aprirsi i cieli e lo Spirito discendere su di lui come una colomba».* Naturalmente possiamo ascoltare, con un clic sull'icona del cantore, la recitazione del racconto evangelico.

Una parte interessante dell'opera è dedicata ai simboli, che sono riassunti in una pagina cui si accede dall'indice e che raffigura un portale istoriato che conduce ad un bassorilievo di novantasei simboli: scorrendo il cursore sul portale, per ogni simbolo su cui scorre il puntatore si attiva un riquadro che ne indica il nome; con un clic invece si accede alla schermata che ne spiega il significato evangelico.

Tutto sommato sino ad ora abbiamo visto solo degli aspetti che sono disponibili anche su supporto cartaceo: un libro può adeguatamente offrire testi e immagini, un disco offre la musica. Ma esaminiamo ora le caratteristiche dell'opera che maggiormente sfruttano le potenzialità dell'informatica, ovvero le parti dedicate alle ricerche su testo, alla lettura sinottica ed ai riferimenti geografici.

Le ricerche su testo sono quelle di tipo che voglio definire «classico»: digito una parola e il programma mi dice in quale Vangelo – e in quale parte di esso – si trova (posso effettuare delle ricerche su uno o più Vangeli, a scelta). L'utilità per chi ricordi solo una o due parole di un brano che vuole rileggere è talmente ovvia che non vale la pena di soffermarsi oltre sull'argomento.

La lettura sinottica è anche di chiara utilità quando si vogliano raffrontare i vari Vangeli per passi specifici e cercare di analizzare meglio come siano stati riportati dall'uno o dall'altro certi fatti evangelici.

Per quanto riguarda i riferimenti geografici: si accede ad una piantina dei luoghi storico/religiosi e, cliccando sul nome per cui si ha interesse, appare alla destra il riferimento ai Vangeli e con un clic sul riferimento si accede al testo intero.

Ripeto che mi spiace di non poter corredare questo articolo di immagini adeguate, per le ragioni spiegate in apertura. Le immagini avrebbero potuto contribuire alla formazione del giudizio del lettore. Il mio giudizio positivo ritengo che sia stato già espresso, in modo intrinseco (che io sia in fase di riavvicinamento alla religione?).

Italian Design

Rimasto solo per un periodo, mi sono trovato costretto a stirarmi le camicie combattendo con il cordone del ferro da stiro che si metteva sempre tra me e la candidata alla stiratura: allora ho inventato il ferro senza filo... per scoprire che lo avevano già inventato. Un'altra volta mi sono trovato circondato di bambini e persone anziane che non riuscivano a svitare i tappi delle bottiglie

Italian Design: a chi dar credito!

d'acqua di plastica e ho inventato un «giratappi»... ma era già in commercio (Standa, agosto 1993, lire 3.500). L'ultima «invenzione» era quella di una raccolta elettronica di pezzi di design italiano... e mi è arrivato sulla scrivania il CD-ROM di Italian Design. Mi vedo costretto a rinunciare ad una carriera nel campo delle invenzioni, meglio continuare a scrivere qualche cosa su quelle degli altri.

Come già accennato in apertura, Italian Design è necessariamente frutto di uno sforzo complessivo piuttosto notevole che ha coinvolto le organizzazioni SMAU, Design Management Centre e un buon numero di persone: e la montagna partorì il topolino multi(quasi)mediale.

E il giudizio certo non si riferisce al lavoro di per se stesso, perché mi sembra che la raccolta di immagini e la loro organizzazione in periodi, tendenze e categorie sia stata fatta da persone di reale competenza e che quindi può offrire una panoramica interessante sul design italiano. Il problema vero è che il modo in cui è stato affrontato il soggetto è decisamente «libresco» (malgrado il fatto che nel CD-ROM siano stati inseriti alcuni filmati e delle musiche): l'opera avrebbe dovuto essere affidata al tipografo e non ai tecnici informatici.

Il perché è presto detto: 1) i filmati consistono di inquadrature a mezzo busto (stile TG) dei curatori che fanno brevissime dichiarazioni: due righe scritte occupano cento volte meno spazio e hanno lo stesso effetto pratico; 2) le immagini fisse sono di qualità modesta e non rispondono nella maggioranza dei casi all'esigenza di vedere le opere di design nei loro dettagli, sminuendo una delle possibili fonti di piacere e facendo rimpiangere la qualità della stampa su carta; 3) la musica di sottofondo è di modesta qualità e risulta molto ripetitiva perché ad ogni cambio di quadro si interrompe per poi ricominciare dall'inizio degli stessi pochi brani (molto meglio accendere lo stereo e aprire un bel libro

ben stampato); 4) manca qualunque tipo di ricerca sui testi, che è un'altra delle caratteristiche da sfruttare con il mezzo elettronico (se vuoi sapere quali sono le opere di Sottsass presenti sul CD, vattele a cercare, sembrano dirci gli autori!).

Insomma, mi immagino più volentieri in poltrona con la versione libraria di Italian Design sulle ginocchia e un buon brano di musica di mia scelta diffuso dallo stereo, piuttosto che davanti al computer. Questo significa implicitamente che provo interesse per l'argomento, che le (ahimè poche) informazioni contenute sul CD sono interessanti e che il responsabile di questo progetto non sembra avere capito come si devono confezionare dei prodotti multimediali.

Se il canto gregoriano che accompagna la lettura de I Vangeli contribuisce a creare uno stato d'animo consono al soggetto, la musica strumentale che accompagna Italian Design non ha un senso preciso e quindi se ne potrebbe volentieri fare a meno.

Per quanto riguarda i quattro filmati: che senso ha filmare delle dichiarazioni che possiamo comodamente leggere? Perché non inserire invece dei filmati, ad esempio, che mostrino le tecniche di progettazione o realizzazione delle opere più ardite?

E la qualità delle immagini, perché è così modesta quando non c'è dubbio che in un soggetto del genere essa è fondamentale ai fini della piacevolezza di consultazione dell'opera?

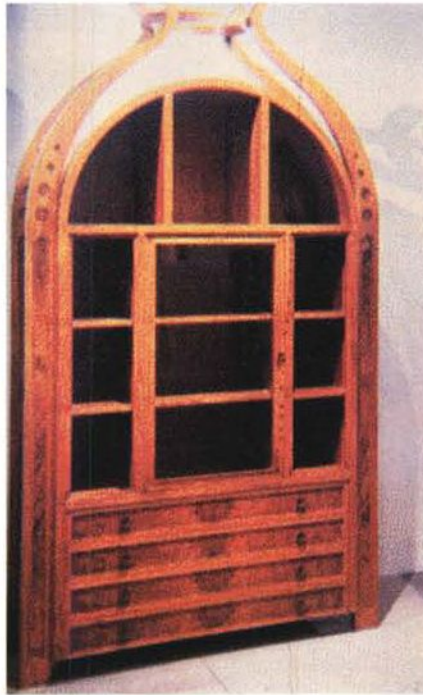
E perché non inserire dei testi adeguati che ci facciano da guida nel mondo del design, che ci diano dei dettagli su vita e opere dei designer, che ci consentano delle ricerche per argomento, eccetera?

Con un maggiore impegno da parte di tutti, la prossima edizione di Italian Design potrà diventare sicuramente interessante. Dopotutto lo spazio per immagini di maggior risoluzione e per abbondantissimi testi certo non manca: l'attuale edizione occupa meno di 150 MB dei 600 disponibili.

Anche una batteria può mietere consensi di design, ma non certo di qualità d'immagine

◀ *Un mobile d'autore.*

Paradise Collection

Forse non si tratta proprio del paradiso (che fregatura per la persona che dopo avere condotto, probabilmente con grande fatica, una vita irreprensibile dopo la morte si trovasse a ricevere come premio eterno una cascata perenne di CD-ROM...), ma nel suo genere non ho dubbi che sia il prodotto migliore che ho esaminato. Questo non significa che sia il migliore di tutti, perché tutti non li ho certo visti.

Perché il mio giudizio su questo prodotto è così positivo? La ragione è semplice: ho provato a fare, per ragioni di lavoro e solo in minima parte, quello che è stato fatto per confezionare questo prodotto e mi sono reso conto che comporta una fatica mostruosa.

Ho già fatto su queste pagine, qualche mese fa, una piccola analisi dei tempi che una scelta oculata di programmi shareware può comportare. Ho concluso che sono necessarie centinaia di ore di lavoro solo per la selezione dei programmi.

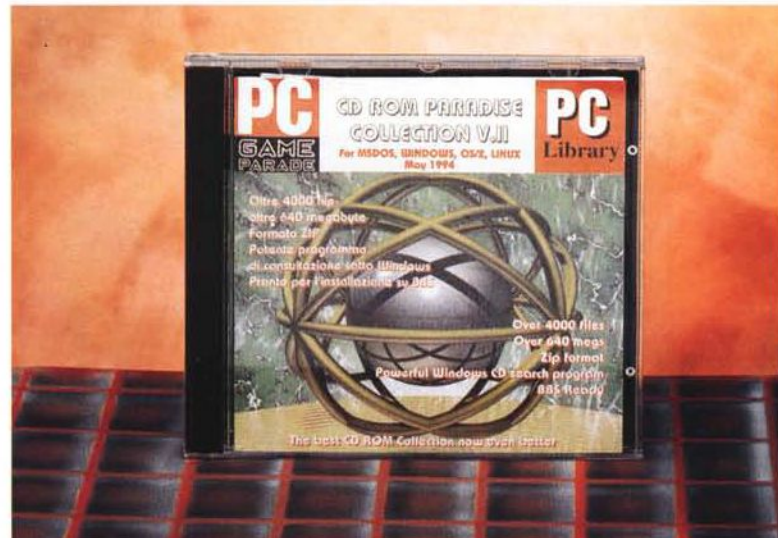
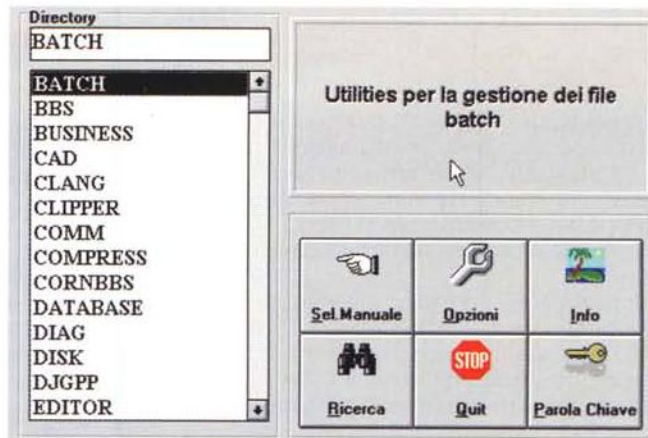
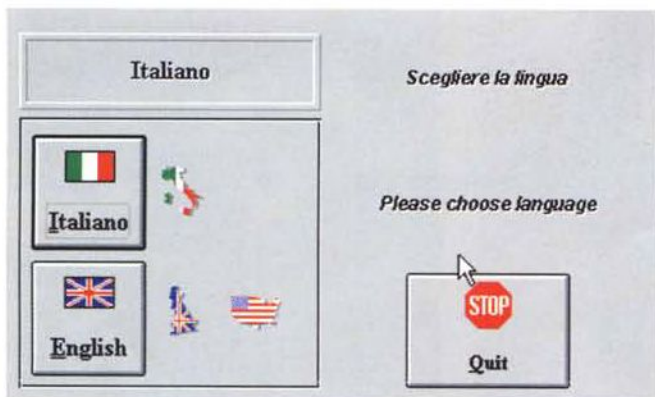
Una volta selezionati e «ridotti» – si fa per dire – al mero numero di 4.000 come in questo caso, è necessario organizzarli in categorie e descriverli sia pur sommariamente.

Fatto questo, non rimane che preparare un programma che consenta di effettuare ricerche sulla base delle categorie e di parole chiave, che consenta di leggere maggiori dettagli sui programmi «scompattando» i file di testo, copiando i file prescelti su disco rigido, eventualmente decomprimendoli se così preferite. Il tutto viene fatto in una delle due lingue a disposizione, italiano o inglese.

Cosa troverete su CD-ROM Paradise? Per esempio, tra i dati di pubblico dominio trovate un file .DBF che elenca tutti i Comuni italiani, tra i programmi shareware trovate... un po' di tutto e per tutti i gusti.

Se volete uno spreadsheet o un programma di grafica, un database o un

CD-ROM Paradise Collection

Produttore e distributore:
*CD-ROM Paradise S.r.l.
Casella Postale 10177
20100 Milano
Tel.: 02/70603189*
Prezzo
*(IVA inclusa):
CD-ROM Paradise Collection
Lit. 65.000*

CD-ROM Paradise: la scelta della categoria di software in cui cercare.

◀ *La scelta della lingua.*

word processor, un CAD o un DTP, e così via, sicuramente lo trovate. E quello che è più interessante, a mio avviso, è che trovate anche dei programmi di utilità che non si trovano nei circuiti commerciali regolari e che molto spesso «tappano i buchi» da questi lasciati aperti.

Avere un CD-ROM di questo tipo a disposizione può risultare sempre utile a chiunque e può rivelarsi anche un'esperienza interessante. Ricordate solo che i programmi shareware li potete esaminare liberamente ma, nello stesso momento in cui decidete di farne uso continuo, avete l'obbligo di registrarvi con l'autore pagando il dovuto (grosso modo, da 10 dollari americani in su).

Tanto per essere sicuro di darvi un'idea più vicina alla verità a proposito dei contenuti di questo CD, ecco l'elenco delle categorie di programmi che troverete: Batch, BBS, Business, CAD, C Language, Clipper, Comunicazioni, Compressione Dati, Database, Demo, Diagnostica, Educazione, Giochi, Word Processing, Grafica, Hobby, LAN, Linux, Pascal, Printers, Programmazione, Scienze, Utilità, Suoni e Musica, Testi, Antivirus, Realtà Virtuale, Windows e altro.

The Music Game

Nel numero 138 di MCmicrocomputer ho parlato di un buon numero di CD-ROM della Microforum, esprimendo dei giudizi tutto sommato positivi, anche se collocavo nelle fasce medie o basse tutti i prodotti, pur riconoscendo che il rapporto qualità/prezzo era più che adeguato.

Oggi esamino questo nuovo prodotto e scopro che nel frattempo, molto evidentemente, Microforum è riuscita nell'intento di elevare la qualità della produzione, almeno a giudicare da «The Music Game», che rientra nella categoria dei prodotti «edutainment».

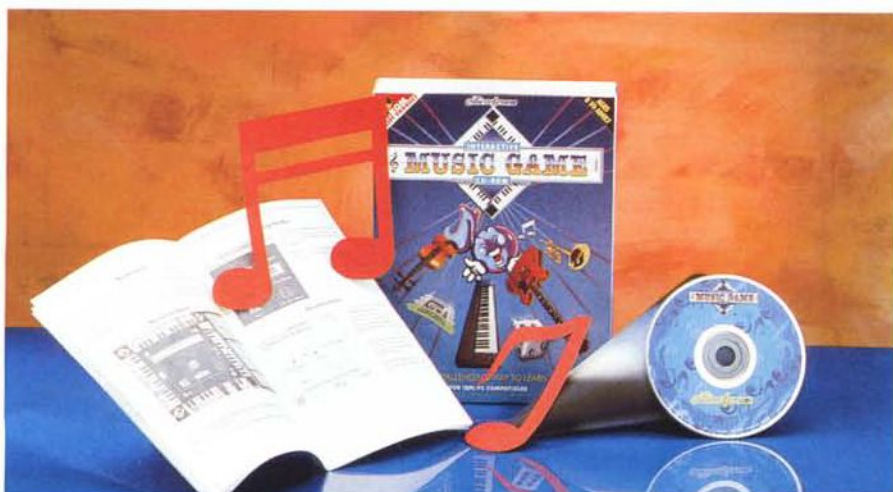
Parlando di Pinocchio su CD nel luglio del '94, ho provato a suggerire che se le parole inglesi «education» e «entertainment» possono formare la parola «edutainment», in italiano potevamo procedere con la fusione delle parole educazione e divertimento, per ottenere «edumento». Per mia fortuna e buona pace di tutti, non sono stato preso sul serio, quindi possiamo continuare felicemente a parlare di edutainment o di giochi educativi, ignorando per sempre «edumento».

Quante parole per spiegare che The Music Game intende insegnarvi un po' di musica facendovi giocare e consentendovi di ascoltare un concerto di ognuno dei protagonisti, che sono Oscar Peterson, Liona Boyd e The Canadian Brass (Peterson e Boyd rivestono anche un ruolo di speaker nel corso del gioco).

Installate il gioco da Windows usando le procedure standard, poi lanciate il programma e vedrete apparire la schermata di apertura qui riprodotta (prima il programma vi chiede se usate un lettore CD a singola o doppia velocità – nel dubbio cliccate su Single Speed).

La prima schermata è animata: effetti speciali visivi e sonori alla Star Trek di ottima fattura. Probabilmente il supervisore del progetto ha capito che dopo le prime volte l'utente medio preferirà evitare questa apertura e quindi ha inserito un pulsante (Continue) che consente di «arrivare al sodo» subito.

Qualche secondo di attesa e si viene accolti da un breve concerto di ottoni (The Canadian Brass), seguito da un brano di chitarra di Liona Boyd e una dichiarazione della stessa con cui ci fa sapere che ai tempi di scuola la teoria musicale era una delle materie da lei meno amate.

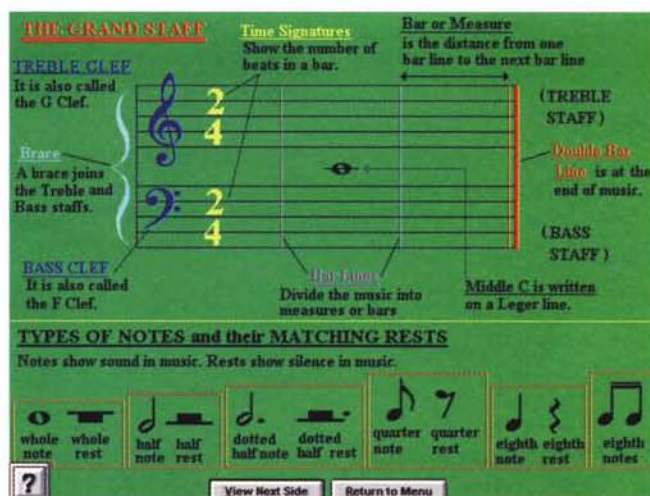
Pronti a cominciare, possiamo scegliere se passare subito al gioco oppure

The Music Game

Produttore:
Microforum
1 Wood Borough Avenue
Toronto Canada M6M5A1
Tel.: 001-416-656-6406

Distributore:
Media Disk
Via Ciociaria, 4
00162 Roma
Tel.: 06/44290351

Prezzo indicativo *(IVA inclusa)*:
Music Game — *Lit. 69.000*

The Music Game: ascoltiamo i vari strumenti.

Familiarizziamo con le note. ▶

Avvio del gioco.

Categorie di conoscenza musicale.

ascoltare un concerto o dare un'occhiata agli strumenti musicali. Per quanto mi riguarda, non ho resistito all'idea di poter raffrontare il suono di un oboe con quello di un flauto ed ho quindi cliccato su Instruments and Sounds, attivando la schermata qui riprodotta. Non trovate che questo modo di sfruttare il mezzo multimediale sia più che utile ed appropriato? Con quali altri mezzi potrei imparare così facilmente a distinguere tra oboe e flauto, tra viola e violino, eccetera? Un bel punto guadagnato da The Music Game.

Ascolterete poi i concerti, tanto per prepararvi alla sessione di gioco e per capire dove vi porterà la teoria che state per apprendere giocando; infine vi lanciate nel gioco stesso con un clic sul pulsante Play the Game. Si attivano delle schermate che vi indicano su quali argomenti sarete messi alla prova e, «girando pagina» potrete leggere le rilevanti informazioni di carattere musicale.

Potrete poi avviare il gioco vero e proprio, che è una specie di Gioco dell'Oca musicale: il tabellone che vedete va percorso con il lancio di dadi (lancio fatto dal computer) e rispondendo ogni volta a quesiti musicali che saggiano la vostra preparazione. Sul percorso potrete trovare trabocchetti che vi riportano indietro o speciali situazioni di avanzamento, eccetera.

Potete giocare da soli contro il computer oppure contro avversari reali (sino a un totale di quattro giocatori).

Non entusiasmatevi troppo però: il tutto vi è somministrato in lingua inglese, quindi se non avete una conoscenza almeno di base della lingua posso consigliarvi di attendere la possibile versione italiana (come è accaduto per Trivia CD).

È stato rileggendo quanto ho scritto che mi è venuta in mente una soluzione più logica: perché Microforum non provvede a corredare il programma con file aggiuntivi di help in varie lingue (a cominciare dall'italiano, spero)? Ecco un'altra delle mie idee «ritardate» cui ho accennato in apertura della sezione dedicata a Italian Design? Domani riceverò la nuova versione del gioco con l'help in dieci lingue? Se così non fosse, spero che Microforum mi legga e provveda (l'idea è fornita a titolo gratuito).

Se avete invece la conoscenza necessaria, potete prendere in considerazione questo prodotto per il miglioramento del vostro inglese o per favorire l'apprendimento della lingua da parte dei vostri figli. Messi in condizione di capire i meccanismi di base, probabilmente i figli giocheranno e apprenderanno con facilità e piacere. MC

C D - R O M

Arte, cultura, immagini

Nel panorama non ricchissimo che si apre sul mondo dei CD-ROM in lingua italiana, fatto da una sparuta schiera di prodotti di varie qualità e ambizioni, ecco aggiungersi un titolo che si propone ad un pubblico culturalmente impegnato e un altro che intende servire un pubblico più vasto

di Dino Joris

STILL MOVIE da Giotto: La Cappella degli Scrovegni

Un titolo impegnativo per un'opera impegnativa che è anche un titolo contraddittorio. «Still» significa fermo, immobile (natura morta in inglese si dice «still nature»); «movie» significa, nel linguaggio familiare americano, cinema (quindi movimento) ed ha un'assonanza con «move», muovere, spostare.

Eppure... non c'è in realtà contraddizione, perché davvero di «movimento» in questo CD-ROM ce n'è molto, sia a livello di immagini che di suoni e di navigabilità. Anche se all'avvio del programma si può provare il timore che gli autori non abbiano capito le esigenze di movimento che ha un libro multimediale (in un primo momento si ha l'impressione che stia per iniziare un documentario televisivo fatto con una telecamera fissa e una voce fuori campo e si teme di essere ricondotti allo stato di spettatori inerti ed impotenti cui siamo abituati con «mamma TV») prestissimo, nello spazio di un minuto, i timori sono fugati.

Infatti, dopo la presentazione di tipo quasi cine-televisivo (per fortuna non ci sono filmati nel CD-ROM), che offre informazioni sui realizzatori dell'opera, un provvidenziale pulsante ci consente di passare direttamente alla «stanza dei bottoni», dalla quale il lettore può effettuare le sue scelte.

Le istruzioni sono sempre necessarie quando il lettore non è avvezzo all'uso del computer, ma se questi ha un minimo di familiarità con Windows probabilmente troverà la sua strada alla consultazione dell'opera senza bisogno di ricorrere agli aiuti che sono comunque disponibili con un click sul pulsante contrassegnato da un punto interrogativo, presente praticamente in ogni schermata.

Una delle «gioie» di questo prodotto multimediale consiste nel fatto che mentre scrivo questo articolo con Winword, nelle finestre sottostanti ho in attività sia La Cappella degli Scrovegni che il programma di grafica che uso per la cattura delle immagini. Il tutto avviene senza una sbavatura, senza difficoltà, al contrario delle recensioni dei mesi scorsi, nelle quali in qualche occasione ho dovuto lamentare una scarsa capacità di cogestione di certi programmi.

Probabilmente vi chiederete se l'utente normale ha bisogno di queste capacità di cogestione, io penso proprio di sì, perché sempre di più i CD-ROM divengono strumenti di studio e riferimento e questa opera si propone anche come strumento di studio. La possibilità di scrivere (o catturare immagini) mentre si leggono le informazioni dal CD mi sembra di grande importanza. A proposito di questo, devo segnalare un difet-

GRAND TOUR
ARTE E CULTURA ITALIANA
STILL MOVIE da Giotto
La Cappella degli Scrovegni

Produttore e distributore:
Multimedia Interactive s.r.l. - Via Milano, 17 - 34132 Trieste. Tel. 040/361115 - Fax 040/ 370307
Prezzi*(IVA inclusa)*:
Licenza singola *Lit. 200.000*
Licenza per uso in rete *Lit. 900.000*

MILLEFOTO VOL. 1

Produttore:
A.C.S. Software - Via XXVIII Maggio, 3 25024 Leno (BS). Tel/Fax: 030/9048099
Distributori:
CDC Point - Via T. Romagnola, 61 56012 Fornacette (PI). Tel. 0587/422022
Lifeboat Italia - Via Galileo Ferraris, 1 21047 Saronno (VA). Tel. 02/9670 1592
Prezzo *(IVA inclusa)*:
Millefoto Vol. 1 *Lit. 65.000*

to: i testi non sono disponibili per la copiatura nella clipboard di Windows. Mi sembra doveroso invitare i responsabili di Multimedia Interactive a prendere in considerazione la possibilità di adeguare le future versioni e gli altri prodotti a questa esigenza di copiatura che, non ho dubbi, molti utenti possono ritenere più che utile.

Il mio è il giudizio di un incompetente in fatto di storia dell'arte, ma ritengo che l'opera abbia una sua validità: è preparata con le giuste dosi di amore e cura ed è quindi capace di sollecitare l'interesse anche del profano (aggiungo che mi è venuta voglia di pianificare una visita in loco alla prima occasione utile). La scelta della musica e degli strumenti rivela anch'essa cura e competenza; la voce fuori campo è di elevata professionalità. Insomma, l'opera ha caratteristiche tali da poter raccogliere consenso da molti se non da tutti.

Non posso fare a meno di formulare una riserva sulla scelta fatta dal responsabile commerciale della Multimedia Interactive consistente in un prezzo di vendita forse un po' elevato: 200.000 lire, che è da considerare francamente eccessivo e certo non giustificato dai costi di riproduzione del CD-ROM, oramai scesi al livello di poche migliaia di lire. Se una ragione c'è a tale scelta, la troviamo probabilmente nell'alto costo di produzione, che potrebbe essere nell'ordine delle centinaia di milioni.

Francamente, non so neanche se ciò può giustificare il prezzo di vendita elevato: calibrare il prezzo in base alla qualità del prodotto è come voler fare pagare al cinema un biglietto differenziato a seconda della qualità del film. Il biglietto è di 10.000 lire sia per il capolavoro che per i film di terzo ordine: è il pubblico a decretare il successo commerciale dell'opera. Non voglio dire che tutti i CD-ROM debbano essere venduti allo stesso prezzo, ma certo le differenze potrebbero essere meno sensibili.

Il CD-ROM «La Cappella degli Scrovegni» è certamente un prodotto piuttosto elitario, ma certo a 200.000 lire la sua appartenenza ad una ristretta schiera di utenti è assicurata!

Pensando alla buona qualità generale del prodotto, sarebbe forse più opportuno cercare di raggiungere il giusto profitto contando su una maggior quantità di CD venduti a scapito del prezzo ridotto. Con la oggettiva scarsità di materiale disponibile in lingua italiana, non è ozioso pensare che con un prezzo più allineato alla media di mercato, molti utenti si deciderebbero all'acquisto anche quando non particolarmente interessati alla storia dell'arte; senza considerare che la maggior diffusione dell'opera diverrebbe anche meritoria da un punto di vista culturale.

Figura 1
L'avvio dell'opera.

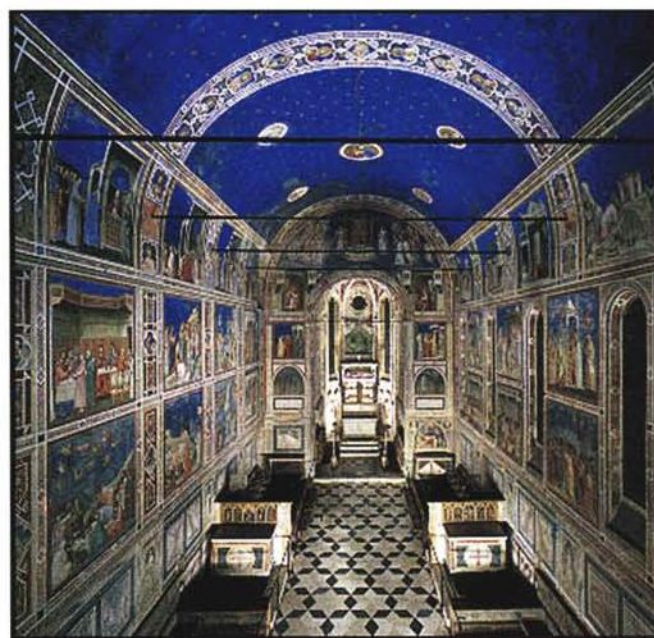
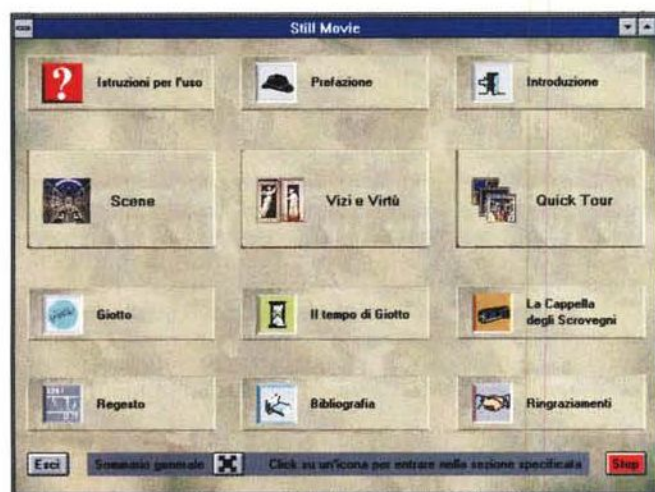



Figura 2 - La Cappella degli Scrovegni.

Figura 3 - La «stanza dei bottoni».

Figura 4 - Le istruzioni.

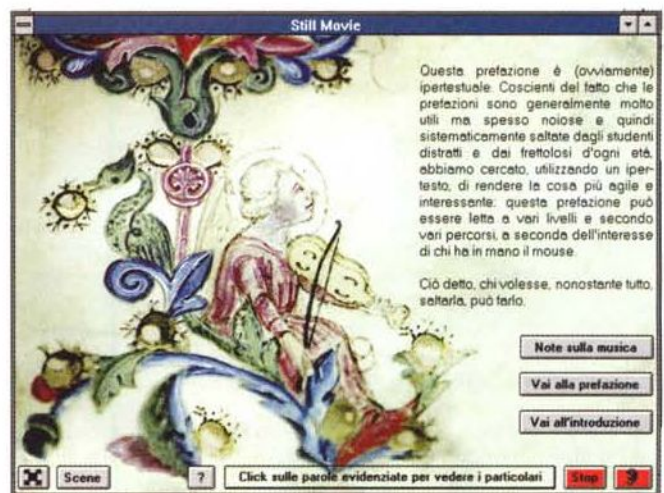



Figura 5 - La Prefazione.

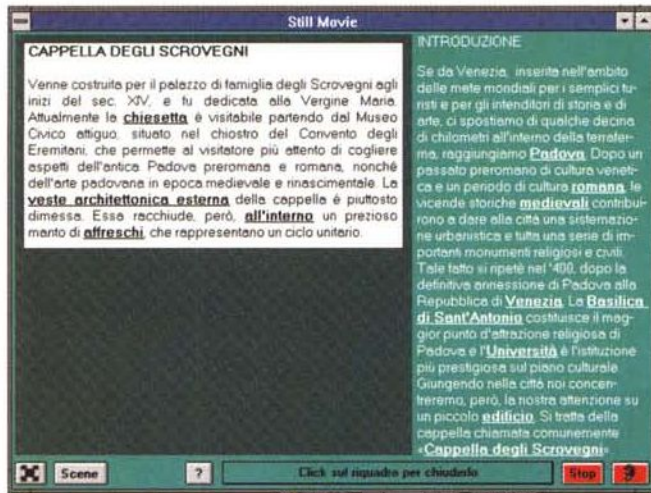



Figura 6 - Ipertesto.

Figura 7 - Le icone delle Scene.

Ma seguitemi ancora per capirne di più e per meglio valutare l'acquisto.

Funzionalità e uso

Dopo le schermate di apertura, consistenti in testi manoscritti del XIII secolo e musica strumentale della medesima epoca, inizia una presentazione con immagini e voce fuori campo nella quale vediamo un esterno della cappella e successivamente altre immagini introduttive, per arrivare infine a quella che io ho definito la «stanza dei bottoni».

In questo ambiente è possibile controllare la nostra visita culturale e lo strumento informatico: ci avviamo con un click verso il Quick Tour, che poi altro non è se non una presentazione.

Essa è sia scritta che verbale (il testo viene letto dalla voce fuori campo) e il testo è evidenziato in modo tale da fare capire quali sono le parti di ipertesto che ci consentono di passare all'argomento di nostra scelta con un semplice click.

Al pulsante di introduzione non ricorrerete probabilmente che nel corso del primo accesso all'opera (sia vostro che quello dei vostri ospiti) e così sarà per la prefazione: ma non evitatele «tout court» come spesso si fa con il libri, in questo caso l'esame può essere utile.

Per avere un'idea di come navigare nell'opera potete anche cliccare sul pulsante «? Istruzioni per l'uso» che ne attiva la finestra.

Come potete vedere dalla figura con la didascalia «Ipertesto», i testi sono generalmente posti sulla destra dello schermo: con un click sulle parti segnalate con la sottolineatura si apre una finestra di dimensioni variabili che mostra il testo relativo alla scelta operata.

Per quanto riguarda l'accesso rapido alle varie scene, si ha a disposizione il riquadro con le icone descrittive di ognuna (Le Scene), per guadagnare l'accesso a quella prescelta con un solo click. Quelle che vedete sono le immagini di alcune di esse, che dimostrano anche la possibilità di zoom, peraltro limitata a valori fissi stabiliti dal programmatore: sarebbe stato meglio poter avere una certa libertà di impiego di questa funzione, cosa che è peraltro tecnicamente possibile.

Spesso c'è una certa divergenza tra la qualità delle immagini stampate e quelle che si possono osservare a video, e questo può costituire uno svantaggio a volte per l'uno, a volte per l'altro mezzo. Le immagini stampate pos-

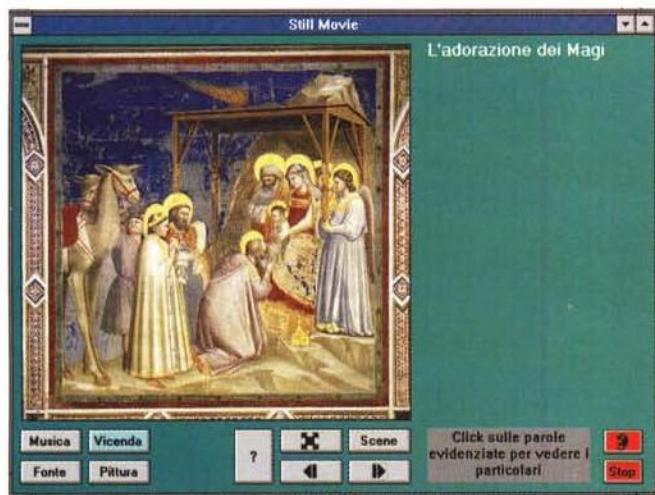
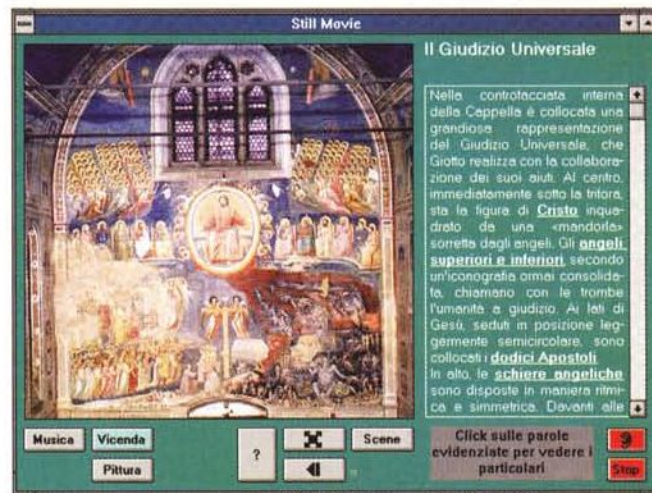



Figura 8 - Una scena.

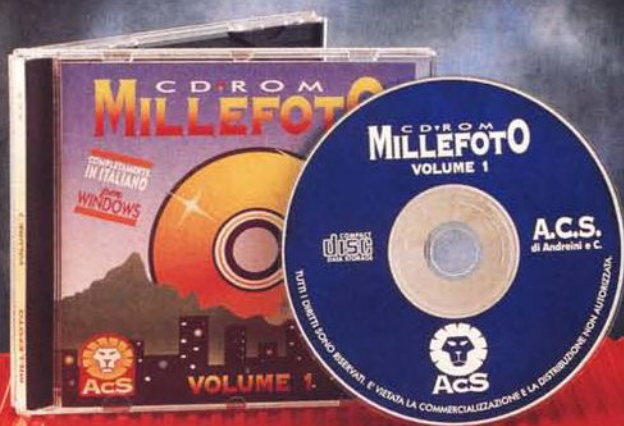
Figura 9 - Ancora una scena.

Figura 10 - L'effetto zoom.

▲ *Figura 11 - Il Giudizio Universale.*

◀ *Figura 12 - Un dettaglio.*

sono in qualche caso presentare una perdita di qualità, ma posso assicurarvi che le immagini a video sono belle da vedere, anche avendo una scheda di (relativamente) modesta portata come una 640x480 a 256 colori.

Visto che ho accennato ai requisiti di visualizzazione, completo il quadro dicendo che per questa opera multimediale i requisiti sono costituiti da un 486 con 4 Mbyte di memoria, Windows 3.1, scheda audio a 16 bit, lettore CD-ROM a doppia velocità, SuperVGA con grafica a colori a 16 bit. Logicamente, se il vostro 486 è di tipo veloce ed ha 8 MB di memoria, avete tutto da guadagnare. Oggi si tende sempre più a lavorare con immagini impegnative, quindi velocità e memoria tendono a diventare dei requisiti quasi indispensabili (ho appena promosso il mio PC al grado di DX4-100: vi assicuro che è diventata una vera gioia lavorare con le immagini).

Concludendo, «La Cappella degli Scrovegni» merita senza meno una visita multimediale e una di persona, nell'ordine che preferite (i lettori di Padova certamente avranno meno dubbi). Certo che se abitate a qualche centinaio di chilometri potrete prendere più facilmente una decisione sulla priorità.

Millefoto Vol. 1

Questo è il secondo titolo che esamineremo questo mese e devo ammettere che il titolo non è casuale poiché le foto sono veramente 1.000: 521 in formato GIF e 479 in formato JPG. Moltissime sono le immagini di libero utilizzo (la grande maggioranza); alcune, quelle firmate, sono invece «for your eyes only», nel senso che le potrete solo guardare, ma non potrete utilizzarle. I soggetti delle foto sono vari e vanno dai panorami montani ai cibi, dai fiumi e canali alla flora, dai paesaggi marini a scene di architetture cittadine, alla gente, e così via.

Visto che l'interfaccia grafica opera in ambiente Windows, si possono facilmente visualizzare le foto del CD per copiarle negli appunti (Clipboard) e utilizzarle con vari programmi di grafica. Avrete così la possibilità di convertire i file nei formati TGA, PCX, BMP, TIF, DIB, oltre che gli originari GIF e JPEG; in proposito, avete provato la versione 3.0 del programma shareware PaintShopPro? Se non lo avete fatto, procuratevelo, è veramente di livello eccezionale.

Le immagini sul CD sono in due formati, GIF e JPEG, che hanno la caratteristica di comprimere ogni immagine pur garantendo la qualità e i colori.

Per la visualizzazione corretta delle immagini in 256 colori e True Color RGB, è necessario avere installata una scheda video Super VGA con 1 Megabyte di memoria video e, nel setup di Windows, un driver con almeno 32.000 colori contemporanei, altrimenti le immagini con maggior numero di colori non saranno riprodotte correttamente.

Il CD contiene i file di un programma, Visualizer 1.0, che è fornito dagli autori come Freeware, ovvero come software da distribuire liberamente (potrete fare regali agli amici senza violare le leggi sul copyright) che permette di visualizzare immagini e di navigare fra gli indirizzari presenti nel sistema. I formati gestiti da questo programma sono TGA, GIF, JPEG, PCX, TIF, BMP, DIB, WMF.

Nel CD Millefoto Vol. 1 è stata inserita anche una libreria di file WAV con programma di esecuzione, suddivisi in due formati: il formato Stereo, 8 Bit, 22 kHz, nell'indirizzario WAVS22K, con una qualità di riproduzione buona, ed il formato MONO, 8 Bit, 11 kHz, nell'indirizzario WAVM11K. Essi sono liberi da diritti e possono essere riprodotti su altri supporti. Bene, questo è quanto in fatto di informazioni generali sul prodotto, ma nella sostanza come si colloca Millefoto Vol. 1? Vi sono aspetti che mi inducono a muovere qualche riserva sulla qualità di questo lavoro. Non certo per i programmi di visualizzazione delle immagini o di esecuzione dei suoni, che svolgono il loro lavoro senza pretese, ma bene.

Ma proprio sulle foto stesse, che non sono destinate a reggere il confronto con la concorrenza più agguerrita. Tale concorrenza si rivolge a quel pubblico sofisticato ed esigente che vuole disporre del formato Kodak PhotoCD per ottenere il massimo della risoluzione e della qualità. A questo tipo di pubblico si è rivolta la canadese Corel con il suo pacco di 200 CD con 20.000 foto (sì, non ho sbagliato con gli zeri, si tratta proprio di duecento CD e ventimila foto) con un costo a foto inferiore alle 100 lire, per un investimento totale da parte dell'acquirente di 1.800.000 lire.

Millefoto offre invece i formati GIF o JPG, con i quali si ottengono risultati diversi: un po' inferiori. Tuttavia non è detto che tutti noi si abbia sempre la necessità di fare le cose al massimo livello qualitativo, vi sono moltissimi casi nei quali ci si può accontentare di risoluzioni minori senza per questo perdere realmente di efficacia. In questi casi l'acquisto di Millefoto, che comporta la spesa relativamente modesta di 65.000 lire, potrebbe rivelarsi vantaggioso.

Per un nanosecondo mi sono chiesto perché non sia stato usato il formato Kodak anche in Millefoto, ma subito mi sono ripreso: sono pronto a scommettere (anche se tiro a indovinare) che l'approccio dei creatori di Millefoto con la Kodak sia stato scoraggiato dai costi dei diritti che probabilmente solo una distribuzione mondiale come quella della Corel, può realmente permettersi.

Il mio giudizio complessivo su questo prodotto è sostanzialmente positivo: il rapporto qualità/prezzo è secondo me vantaggioso; per quanto riguarda la qualità delle foto, essa è più che accettabile, ne riproduco alcune in queste pagine per lasciare giudicare voi.

Tenete presente che le foto sono state copiate nel loro formato GIF dal CD e passate alla fotocomposizione senza alcun intervento da parte nostra. Quello che vedete è quindi lo stesso tipo di risultato che otterrete voi: più che adeguato nella grande maggioranza dei casi. MC

Microsoft Home

Un po' di tutto, sempre di più

Nella collezione Microsoft Home c'è la possibilità di trovare enciclopedie, dizionari, citazioni citabili, filmati, registrazioni sonore, animali selvaggi, filmografia, storia antica, strumenti musicali, e molte altre cose: un po' di tutto. E in fatto di qualità c'è da ammettere che ormai otteniamo sempre di più, come testimoniano i miglioramenti delle prestazioni del sonoro e dei filmati

di Dino Joris

Prima di consegnare questo articolo in redazione ho avuto necessità di accedere ad MC-link, il servizio telematico che voi lettori di MCmicrocomputer ben conoscete, per inviare un messaggio ed ho trovato in filebox la Microsoft(R) WinNews Electronic Newsletter Vol. 2, #8, June 5, 1995, nella quale si legge: «For the first time, millions of users will be able to experience the TV-like video capability and CD-quality sound of Moving Pictures Experts Group (MPEG) titles without special add-on hardware». Insomma, tra pochissimo (qualche mese?) potremo vedere sul nostro monitor dei filmati di qualità televisiva senza bisogno di hardware speciale, anche se probabilmente dovremo partire da macchine moderne e veloci. Ecco quindi che, a causa di questa notizia, mi sono visto costretto ad apportare dei tagli a quelle parti del mio articolo nelle quali auspicavo l'arrivo di migliori tecnologie per il filmati su CD: sono già pronte, a quanto pare.

Intanto però accontentiamoci di filmati di una qualità che, pur migliorata rispetto al recente passato, rimane appena sufficiente se paragonata a ciò che vi è stato appena prospettato.

I CD-ROM della collezione Microsoft Home sono tutti al massimo livello possibile sotto molti degli aspetti tecnici: immagini, suoni, testi e programmi di ricerca. E riguardo ai contenuti, non si può non rimanere impressionati da Encarta '95 e Bookshelf, da Cinemania e Musical Instruments, da Ancient Lands e Dangerous Creatures, solo per citare i titoli dei quali mi occupo in questo numero: la collezione completa ne offre altri ancora tra i quali anche uno di recente presentazione in lingua italiana.

La quantità di informazioni che troverete su questi CD-ROM è veramente notevole, così come notevoli sono gli strumenti che consentono di cercare argomenti specifici o di «navigare a vista», secondo le preferenze di ognuno.

Prima di passare ad un esame dei singoli titoli voglio ricordare che tutti i

Microsoft: Encarta '95, Dangerous Creatures, BookShelf '94, Cinemania '95, Musical Instruments, Ancient Lands

Produttore e distributore:
Microsoft S.p.A.
Centro Direz. S. Felice palazzo A
Via Rivoltana, 13 - 20090 Segrate (MI)
Tel.: 02/70392

Prezzi indicativi *(IVA esclusa)*:

Encarta '95	*Lit. 200.000*
Dangerous Creatures	*Lit. 100.000*
BookShelf '94	*Lit. 150.000*
Cinemania '95	*Lit. 120.000*
Musical Instruments	*Lit. 120.000*
Ancient Lands	*Lit. 120.000*

prodotti di seguito descritti in queste note, oltre che essere acquistati separatamente, sono disponibili anche in soluzione «bundle» con il kit Sound Blaster Multimedia Home CD descritto da Massimo Truscelli nel numero 152 di MCmicrocomputer.

I requisiti minimi di sistema per poter usare questi prodotti consistono in un PC Multimediale 386SX o superiore dotato, logicamente, di lettore CD-ROM, scheda audio con casse o cuffia, monitor SVGA con almeno 256 colori, 4 Mbyte di RAM, alcuni Mbyte di spazio su disco rigido, Windows 3.1 o superiore, MS-DOS 3.1 o superiore, mouse (Microsoft o compatibile come recitano i manuali in dotazione).

Tutti i CD-ROM sono installabili con una procedura automatica di facile avvio (basta eseguire il solito file SETUP contenuto su ogni CD).

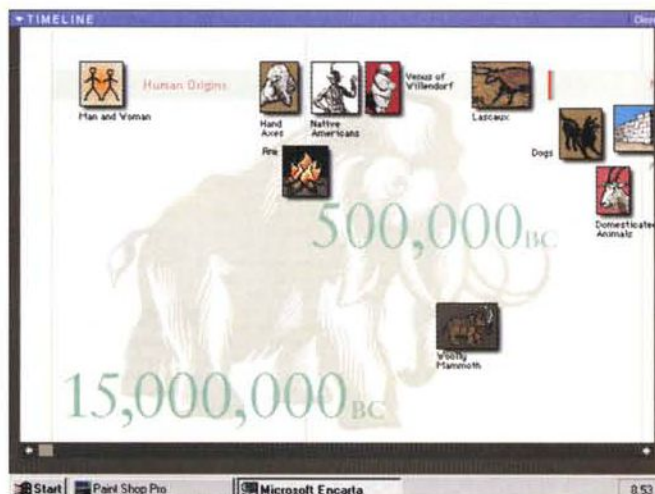
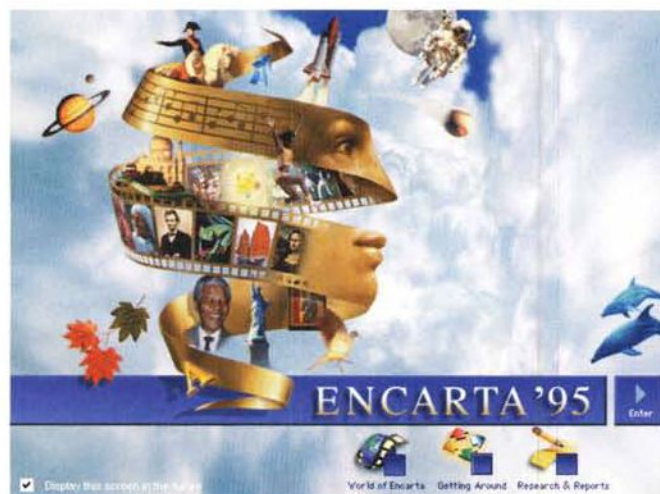
Encarta '95

Il titolo del quale descriviamo per primo le caratteristiche mi ha fatto pensare alle care vecchie enciclopedie fatte di pesantissimi volumi che si contavano a dozzine! Adesso i «topi di biblioteca», che notoriamente non sono molto portati a dedicare il loro tempo all'esercizio fisico, dovranno presto rinunciare anche a quel minimo di sollevamento di tomi che contribuiva a mantenere il loro tono muscolare un po' al di sopra della soglia del collasso. Tra un po' di tempo vedremo gli effetti della mutazione genetica dovuta all'incombente cambio di abitudini: prima di tutto dovremo ammodernare anche il nome e riferirci a questi signori come a «mouse di biblioteca». Poi dovremo adattarci a vederli pian piano mutare a causa della sempre minore necessità di muoversi: niente più passeggiate sino alla biblioteca, niente più manipolazione di tomi più o meno pesanti: si piazzeranno davanti al computer e il loro esercizio fisico sarà limitato a qualche leggero movimento delle braccia per dare i comandi con la tastiera o con il mouse. Il «mouse di biblioteca» sarà presto trasformato in un essere fatto solo di testa e braccia?

Quante parole per darvi un messaggio piuttosto semplice: Encarta '95 è proprio un'enciclopedia; multimediale, naturalmente.

È proprio questa sua multimedialità a renderla incomparabilmente più utile di un'enciclopedia «vecchio stile» e non a caso è proprio questo l'aspetto più eclatante: la presenza di filmati, animazioni, musiche, parti recitate, immagini, rende Encarta spettacolare. Ma la caratteristica più utile di una enciclopedia multimediale è quella legata alla capacità ipertestuale che consente di effettuare le ricerche con notevole rapidità e di collegare facilmente i vari argomenti esaminati (la stessa operazione in una enciclopedia su carta comporterebbe sforzi mentali e fisici notevoli) e di riversare man mano i contenuti nel word processor.

Un'altra caratteristica interessante è quella della funzione TimeLine, che collega tutti i fatti e i personaggi a determi-

nati periodi di tempo. Per esempio, voglio avere un'idea del mondo di W. A. Mozart? Con un paio di click attivo una schermata in cui appaiono fatti e personaggi che hanno caratterizzato l'epoca di Mozart, per scoprire, ad esempio, che nel 1769 James Watt brevettò il suo motore a vapore, mentre nel 1776 ci fu la dichiarazione di Indipendenza americana, e così via.

Contenti potranno essere anche coloro che amano vedere il mondo da un punto di vista geografico: la funzione Atlas attiva il mappamondo e ci consente l'esplorazione del pianeta con qualche click, zoomando sui punti di interesse e attivando gli articoli collegati ad ogni località.

Con Media Gallery si possono vedere e ascoltare tutti gli inserti multimediali (anche questo può essere un approccio al sapere) mentre con MindMaze possiamo mettere alla prova il nostro sapere, su tutti gli argomenti o anche su settori specifici. Ho giocato un po' con MindMaze: pone delle domande e offre la scelta tra quattro possibili risposte di cui una sola valida. Vi sono quattro possibili livelli di gioco, al primo si trovano domande del tipo: «Quanti furono i 7 re di Roma?»...

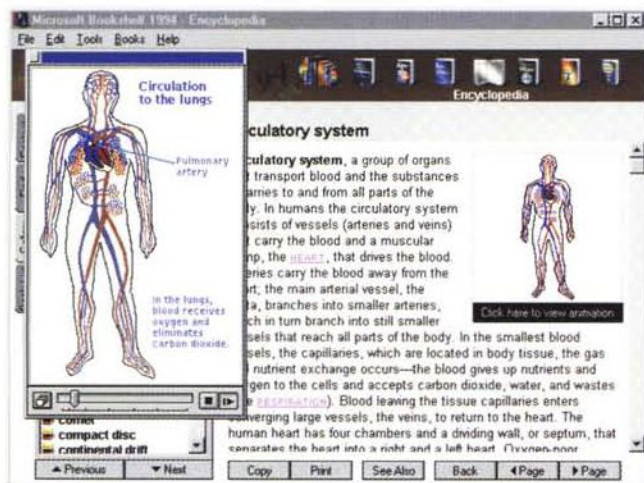
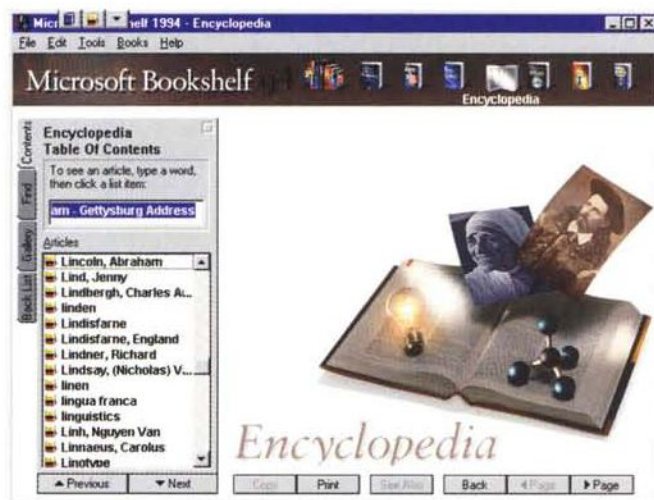
Mi sono sentito offeso e ho fatto un salto al livello 4 e... mi sono di nuovo sentito offeso, ma per ragioni opposte, ne ho indovinate pochine di risposte giuste. Malgrado il piccolo smacco, Encarta '95 rimane un prodotto che vi consiglio vivamente.

Bookshelf

Rimaniamo nell'ambito della cultura enciclopedica con questo secondo CD che contiene un'enciclopedia (Concise Columbia Encyclopedia), una collezione di citazioni (The Columbia Dictionary of Quotations), un almanacco (The World Almanac and Book of Facts 1994), un dizionario dei sinonimi (The Original Roget's Thesaurus), un atlante (Hammond World Atlas), un'applicazione che mi sono preso la libertà di definire «cronogente» (The People's Chronology), il tutto direttamente accessibile da qualunque programma di Windows.

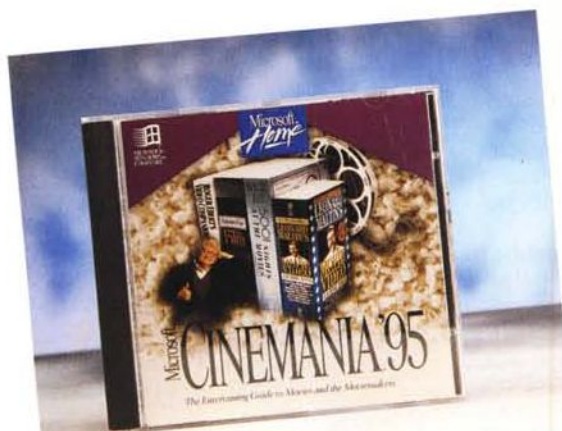
Un esempio: scrivendo un articolo sul Sudafrica menziono l'apartheid. Desidero rinfrescarmi la memoria su questo soggetto per poterne scrivere con maggiore sicurezza: evidenzio la parola e la trascino con il mouse sulla piccola icona che Bookshelf mi lascia sempre sul monitor e come per incanto mi appaiono tutte le informazioni su questo soggetto. Comodissimo.

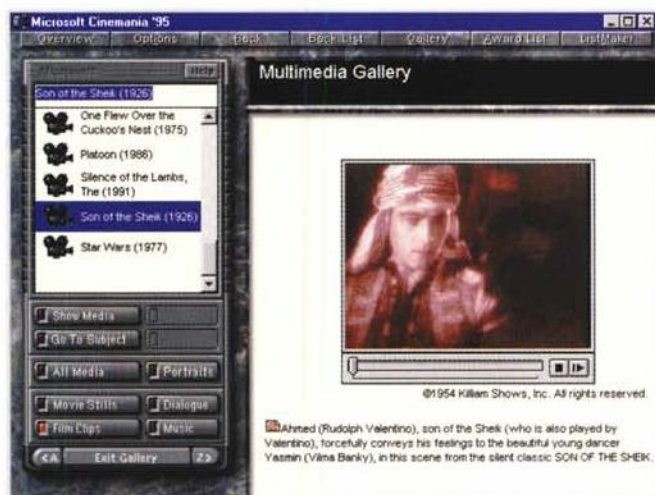
Ho dei dubbi su come si pronuncia questa parola? Nessun problema, perché Bookshelf pronuncia per noi in modo corretto 80.000 parole, anche non inglesi.

Non mi sembra logico attendersi la «localizzazione» di quest'opera (troppo complessa e costosa, probabilmente): una ragione in più per comperare l'opera e per utilizzarla anche a fini di apprendimento o perfezionamento linguistico.

Cinemania

Non c'è dubbio che sia Encarta che Bookshelf possono essere dei divertenti e piacevoli strumenti culturali. Cinemania invece non ha altra ambizione che quella di offrire un bel panorama sul cinema mondiale.

Ma quanto a piacevolezza e divertimento, almeno per gli appassionati di cinema, non teme confronti.

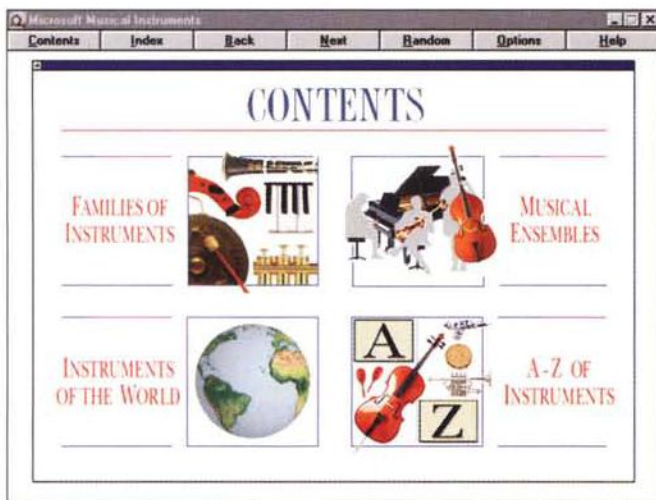
Come ho accennato in apertura, la qualità dei filmati non è ancora pari allo standard al quale siamo abituati con la

TV, ma certe scene si possono apprezzare lo stesso. Cinemania contiene una panoramica sul cinema mondiale che offre numerosi clip, dialoghi, ritratti e musiche. Tuttavia l'opera non ha alcuna ambizione enciclopedica e deve essere quindi considerata come uno strumento di puro divertimento, peraltro capace di suscitare emozioni anche profonde.

Come non emozionarsi ascoltando il tema del deserto in «Lawrence d'Arabia»; il volto di Ingrid Bergman in «Casablanca»; Rodolfo Valentino in «Il figlio delle Sceicco»; la scena del treno in «I 39 scalini», e così via. Insomma, se siete appassionati di cinema non potete non avere questo CD nella vostra collezione. Questo in attesa che vengano messe in funzione le autostrade multimediali. Allora (ma ci vorranno ancora molti anni) tutti i CD sul cinema diverranno probabilmente obsoleti, se la mia visione del futuro, che vi riferisco appresso, si rivelerà corretta. Un giorno potremo accedere via cavo a grandi (in termini di migliaia di gigabyte?) banche dati dalle quali potremo scegliere i film o le informazioni che meglio crederemo, basterà pagare! Potremo collegarci sia per richiedere un film in visione, scegliendo tra molte migliaia di titoli, che per fare ricerche, vedere clip, ascoltare temi musicali, eccetera. Tecnicamente questo è già possibile, come ben sanno gli abbonati di MC-link e gli ormai innumerevoli «cybernauti» di Internet. Ma siamo ancora lontani dalle velocità necessarie per rendere la cosa attuabile. Ma tra non molto...

Musical Instruments

Il concetto delle informazioni via cavo può essere ovviamente applicato a tutto, quindi anche all'incredibile panoramica sugli strumenti musicali che ci offre questo CD.

In questo caso la barriera dei 600 Mbyte non rappresenta un limite perché c'è spazio a sufficienza per descrivere tutti gli strumenti del mondo (o così mi sembra, visto che nell'elenco degli strumenti sono inclusi anche gli «Appalachian Dulcimer», una variante della cetra, o il liuto cinese chiamato «Yueqin» (non vi preoccupate della pronuncia cinese, Musical Instruments ve la insegna) e tanti altri strumenti non del tutto familiari alla maggioranza di noi. Ma a parte la possibilità di soddisfare delle curiosità, trovo che per chi ha una cultura musicale modesta, ma ama comunque la musica e vuole saperne di più, la possibilità di imparare a distinguere tra il suono di un oboe e quello di un flauto, tra quello di una tromba e quello di una cornetta, tra la viola e il violino e così via, sia da non mancare.

Lasciatemi chiarire subito che Musical Instruments non è un banale elenco di strumenti e campionatura dei loro suoni, ma un piccolo trattato sulla musica nel mondo, visto in diversi modi tra loro collegati.

Gli strumenti possono essere visti e ascoltati per origine geografica, e quindi culturale, per categoria, per uso nell'ambito orchestrale o di ensemble. È possibile suonare delle singole note o

brani scelti e vedere gli strumenti da ogni lato. Si arriva anche alla raffinatezza di dare al fruitore dell'opera la possibilità di ascoltare le differenze di suono delle stesse note suonate con un pianoforte con o senza la pressione dei pedali.

Se non siete sicuri delle differenze tra soft e hard rock, Musical Instruments vi propone spiegazioni ed esempi.

Lo stesso fa per spiegarvi quali sono gli strumenti che compongono un trio di musica da camera o gli ottetti per fiati.

Se poi non sapete cosa sono i Gamelans (non siete mai stati in Indonesia?) niente paura, troverete spiegazioni ed esempi in musica.

E se avete dei dubbi sulle differenze tra i vari tipi di jazz, troverete chiari esempi (anche se ovviamente limitati).

Insomma, il musicologo e musicista puro non troverà probabilmente molto eccitante alcuni aspetti di quest'opera, ma chi tale non è potrà trovarla utilissima come «colma-lacune-musicali».

Dangerous Creatures

La scelta di raccogliere su di un CD i fatti relativi alle sole «creature pericolose» mi sembra piuttosto singolare.

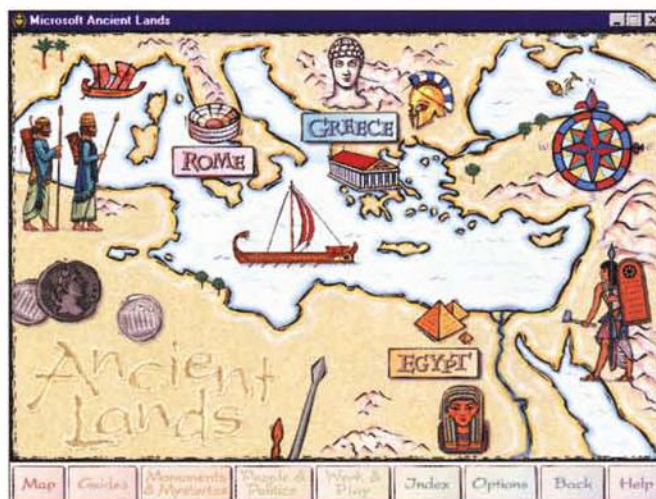
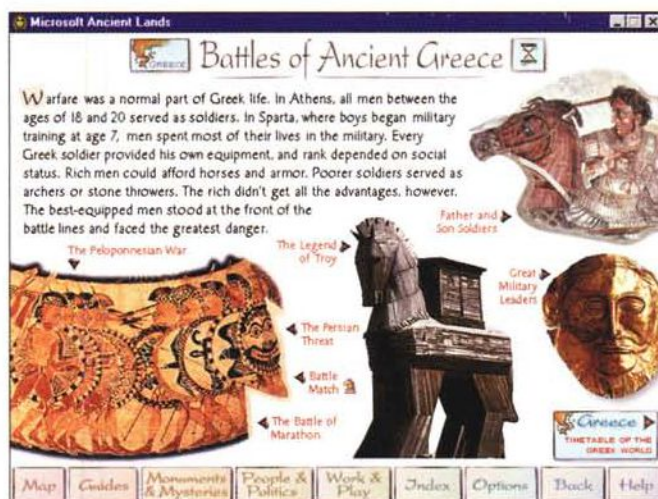
Non mi è parso singolare il fatto che non siano stati inclusi nell'elenco certi pericolosissimi animali che quotidianamente ci spingono mentre tentiamo di salire sulla metropolitana, ci sorpassano a destra sulla corsia di emergenza in autostrada, ci soffiano il parcheggio mentre eravamo in attesa che la signora caricasse la spesa del supermercato, speriamo solo che la ragione sia che sono stati considerati dagli sviluppatori del CD-ROM in via di estinzione...

Così come vi sono persone che amano vedere i cosiddetti film dell'orrore e pagano il prezzo del biglietto per il piacere di farsi terrorizzare, immagino che vi siano anche le persone che non considerano interessanti gli animali che non sono in grado di uccidere con un morso, una zampata, una puntura, uno stri-

tolamento lento. Queste persone troveranno questo CD assolutamente impagabile. E gli altri? Scherzi a parte, ci sono tali e tante informazioni su questo CD che anche coloro che non sono particolarmente interessati agli animali letali (non tutti cercano l'arma con cui liberarsi della suocera in modo apparentemente accidentale) potranno trovare l'opera più che interessante, non fosse altro che per le interessanti notizie riguardanti anche le specie tuttora esistenti, ma ormai in numero limitato di esemplari e da considerare di conseguenza in via di estinzione.

Anche in questo caso ci troviamo di fronte ad un'opera concepita con grande professionalità e con sufficiente profondità.

Ancient Lands

Il compianto, simpaticissimo Massimo Troisi diceva: «Ricomincio da tre» perché non vedeva proprio l'utilità di ricominciare da zero come banalmente facciamo tutti. Ispirato da questo, ho voluto cominciare a esaminare questo CD-ROM in modo diverso dal solito, cominciando dall'Help: la cosa si è rivelata vincente, perché il cartoon (Overview Movie) con la mummia al computer che presenta l'opera è veramente divertente e spiritoso. Il tono è quello giusto ed è inequivocabile nel fare capire che quest'opera è destinata ai giovanissimi. In vista di tale target, l'opera è senza dubbio ben centrata e calibrata. I disegni sono piacevoli e giustamente ingenui, la quantità di informazioni disponibile per ogni argomento è limitata allo stretto essenziale (Pompei ad esempio viene «liquidata» in poche cartelle).

Ma è possibile veramente parlare di terre antiche (ancient lands) in modo diverso da questo nell'ambito di una collezione di CD-ROM destinata alla famiglia? Lo storico non ha bisogno del nostro consiglio per escludere questa opera dalla lista degli acquisti... a meno che non sia un padre di famiglia che vuol dare una prima «spolverata» di cultura storica (e di divertimento) alla prole.

Conclusioni

La ristrettezza dello spazio, ma anche la ricca produzione che contraddistingue la linea Microsoft Home, non consente di dare adeguate descrizioni degli altri titoli della collezione, quindi mi limito a ricordarvi che ve ne sono di altri e che sono tutti di ottimo livello pur avendo dei prezzi che mi sento di considerare più che accessibili.

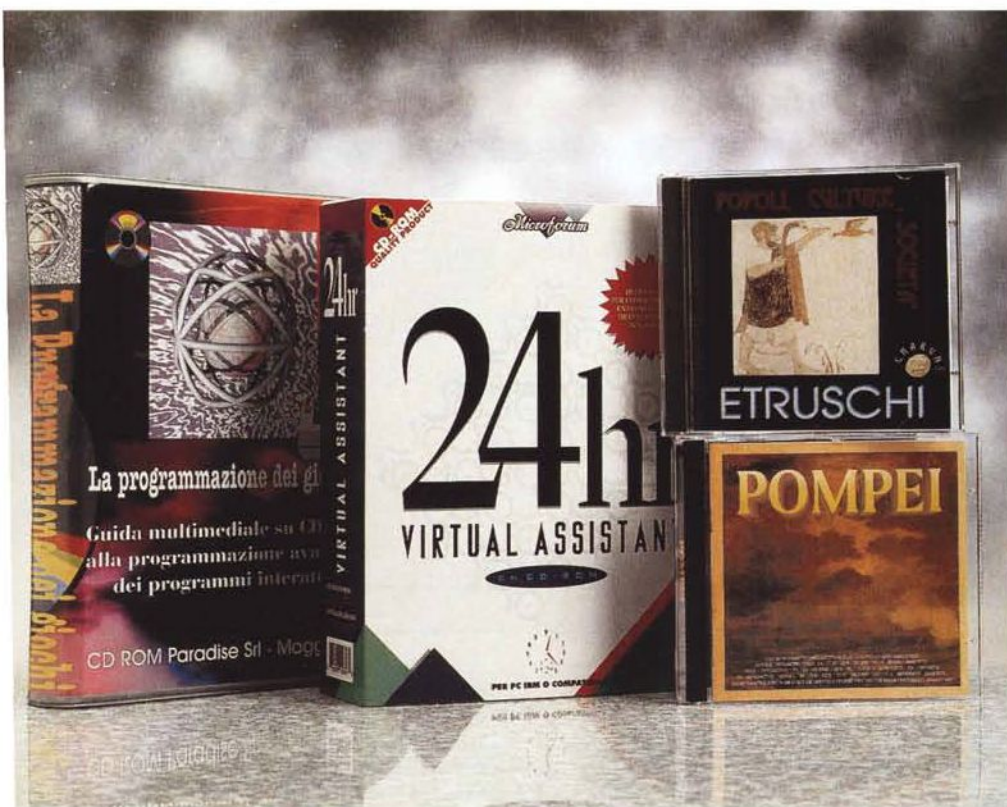
Voglio immaginare che la Microsoft continuerà a produrre nuovi titoli. Nel frattempo mi auguro che voglia anche provvedere alla «localizzazione» di tutti i titoli che possono essere utilmente tradotti (probabilmente tutti).

Certo rientra nei piani di Microsoft avviare un'operazione del genere, ma posso immaginare che il senso pratico dei dirigenti li indurrà ad aspettare che la base di mercato sia più ampia. Infatti, la localizzazione delle opere della collezione potrebbe costare svariati miliardi: sarà sufficiente l'installato di CD-ROM che abbiamo attualmente in Italia? Lettori, non vi invito a comperare questo o quel prodotto, ma vi invito solo a «cidiromizzarvi» presto, così da contribuire all'aumento della circolazione dei CD e a due principali effetti derivati: diminuzione dei prezzi e aumento delle opere in lingua italiana. Alla prossima.

MC

Romani ed Etruschi: un confronto multimediale

Non vi impressionate, non state per leggere un trattato di storia ma solo la recensione di due prodotti multimediali: su Pompei il primo, sugli Etruschi il secondo. Poi, tanto per completare le informazioni, qualcosa di più leggero per chi ama occuparsi più di informatica che di storia

di Dino Joris

Pompei

Cinque lingue: italiano, francese, inglese, tedesco e spagnolo, con lettori di madrelingua. Uno stuolo di personaggi di estrazione artistica, tecnica e umanistica, impegnati in un'opera che deve avere richiesto molto tempo e molti sforzi.

Facile capire che c'è, dietro quest'opera, anche un enorme entusiasmo, la voglia di fare qualcosa di nuovo, qualcosa di più (divertendosi un mondo, dicono gli autori).

I risultati sono molto buoni, anche se proprio la presentazione mostra il punto debole dell'opera: il cartone animato del banchiere Lucio Cecilio Giocondo. Il personaggio disegnato ha dei difetti: la faccia non suscita simpatia, l'animazione è approssimativa ed il suo parlare non è sincronizzato con i movimenti labiali.

Fate in modo che questo esordio non troppo felice non fermi la vostra esplorazione, perché in realtà l'opera è godibile e merita un'esplorazione completa.

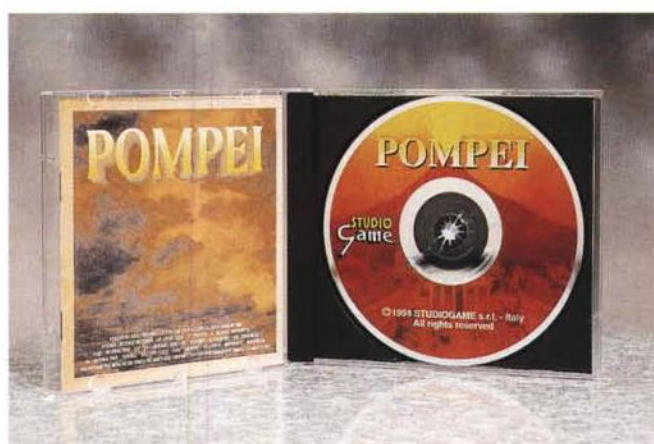
Alla fine ci sono i titoli di coda, che mostrano i volti degli autori dell'opera, «incollati» su figure tunicate. Rendiamo loro omaggio la prima volta, lasciando queste immagini scorrere sino in fondo, trovando la cosa divertente. Ripeto la prima volta, per le volte successive faremo come si fa per la grappa: via la testa e via la coda (eliminazione, rispettivamente, degli alcoli pesanti che danno il mal di testa e dell'alcool leggero, il metilico, che porta addirittura alla cecità). Scoprirete che basta un click sul pulsante destro del mouse per eliminare quanto è in eccesso in testa e in coda all'opera.

Ma passiamo ad esaminare i contenuti chiarendo subito che non si tratta di materiale per studiosi della materia ma solo per studenti medi o per chi ha voglia di rinverdire, senza molto impegno, le conoscenze scolastiche su Pompei e, più genericamente, sulla vita dell'epoca.

La cosa che mi ha più favorevolmente impressionato – ma che probabilmente troverà dei critici feroci tra i puristi – è la ricostruzione animata degli ambienti: sulla foto di un ambiente i disegnatori hanno ricostruito tutti i dettagli, presentandoci un disegno che potrebbe essere l'impressione artistica dell'architetto che presenta un progetto di ricostruzione al cliente.

Sfruttando la multimedialità del mezzo, ecco che la ricostruzione viene resa più vivace dall'inserimento di personaggi (vedere ad esempio la ricostruzione di uno dei forni attivi a Pompei, corredata di fornaio, clienti in attesa, bimbo seduto sul pavimento, ragazzo di bottega, suppellettili, eccetera).

Pompei

Produttore e distributore:
StudioGame S.r.l.
Centro Direzionale is. F/12
80143 Napoli
Tel.: 081/7345230
Prezzo : *non comunicato al momento di andare in stampa.*

Come già accennato, le animazioni non sono certo disneyane, ma sono comunque sufficienti ad aiutare nella ricostruzione delle scene di vita dell'epoca.

L'opera è strutturata in quattro sezioni interattive: storia, vita quotidiana, monumenti e opere d'arte. La storia riguarda gli eventi, la scoperta e gli scavi, l'amministrazione, l'economia e la società.

La vita quotidiana viene rappresentata con l'aiuto di sette animazioni illustranti la vita in strada, nel panificio, nel foro, alle terme, nel teatro e nell'anfiteatro. I monumenti comprendono 64 descrizioni fatte con l'ausilio, di fotografie, schede illustrative e commento parlato. Tra le opere d'arte troviamo numerosi esempi di dipinti murali, mosaici, ori , argenti, bronzi, marmi, vetri e avori. Nel complesso si hanno 4 minuti di filmati e 400 foto illustrative.

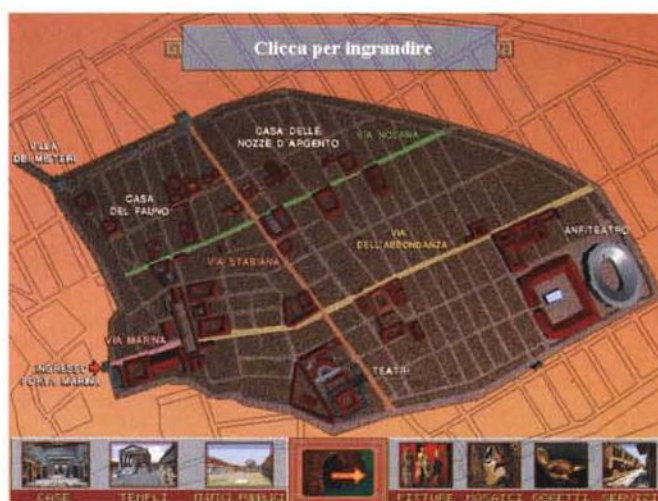
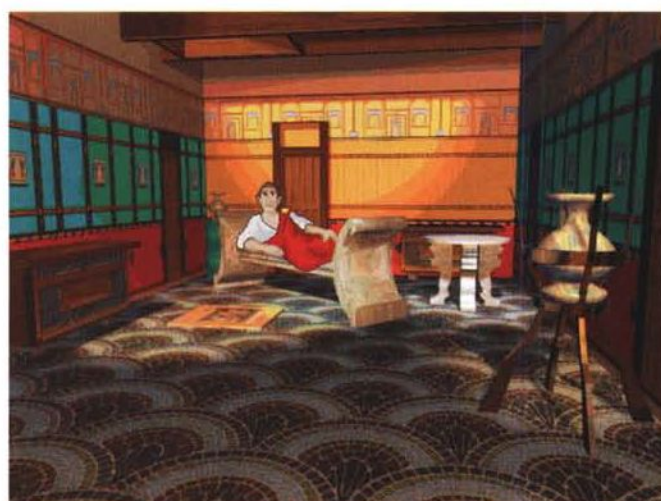
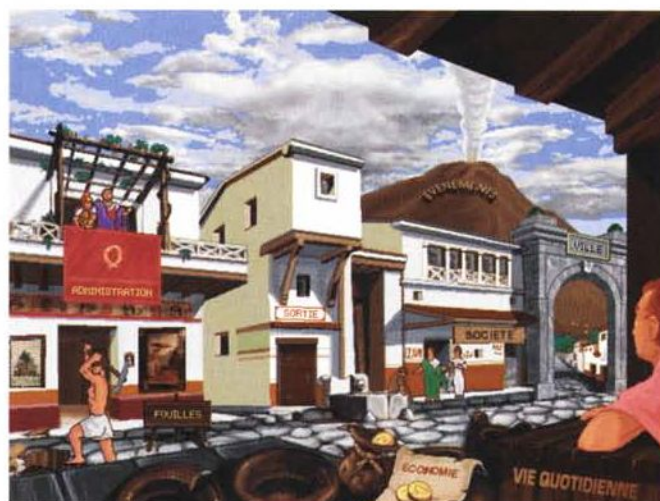
Tutti questi dati possono fornire un'idea abbastanza precisa sull'ampiezza dell'opera e farvi capire che non è con questo strumento che potrete rispondere a domande approfondite.

Poco più avanti, critico la possibile ambiguità del titolo del CD «La Programmazione dei Giochi». Anche con Pompei mi sorge spontaneo il bisogno di richiamare gli autori, in solido con i responsabili commerciali, per la mancanza in copertina di indicazioni più precise sui contenuti.

Spiego in due parole perché. Noi siamo ancora abituati a ricorrere al libro per soddisfare il nostro bisogno di conoscenza. Per effettuare la scelta ascoltiamo un suggerimento dell'amico, seguiamo il consiglio di un professore, accettiamo la bontà del giudizio di un critico che leggiamo sulla stampa, oppure andiamo in libreria e cominciamo a «spulciare» tra gli scaffali.

Con il libro in mano quantomeno leggiamo la quarta di copertina, che riporta critiche, giudizi e varie indicazioni, se il libro è «cellofanato». Oppure lo sfogliamo, leggendo la prefazione e qualche rigo qua e là, per formarci un giudizio preliminare e decidere se risponde alle nostre esigenze.

Con il CD-ROM, l'unico modo per capire i contenuti è quello di vederlo al computer: chi ha visto un CD-ROM che abbia in copertina o sulla retrocopertina dello spazio dedicato ad un'efficace descrizione dei suoi contenuti?

Se le mie esigenze di conoscenza su Pompei sono di tipo approfondito, come faccio a scoprire che quest'opera non è adatta a soddisfarle?

Io penso che queste indicazioni andrebbero a vantaggio sia del consumatore che dell'editore: il primo avrebbe uno strumento di valutazione dell'acquisto; il secondo potrebbe probabilmente evitare potenziale scontento nel consumatore e accrescere di conseguenza il numero degli acquirenti abituali.

Certamente il lavoro di chi come me esamina le opere e ne parla può essere utile. C'è però da tenere presente che in questa rubrica non c'è certo la possibilità di esaminare tutti i prodotti che vengono immessi sul mercato, quindi il consumatore ha forti possibilità di trovare sullo scaffale del computer-shop o della libreria un prodotto di cui non sa nulla.

Allora, editori di CD-ROM, informate i consumatori sui contenuti delle vostre opere (per favore evitate gli aggettivi, indicate solo i fatti). In questo modo anche il lettore di libri multimediali avrà il suo bravo diritto allo spulcio che tutti i lettori di libri carta hanno ancora. Forse solo per pochi anni ancora? Spero di no, sono affezionato alle tradizioni, anche se accolgo sempre ben volentieri il nuovo.

Etruschi

Questo accoppiamento tra Etruria e Pompei non è poi così arbitrario come potrebbe sembrare in un primo momento. Infatti, è leggendo il libro multimediale «Etruschi» che si apprende che Pompei è stata una città dell'Etruria campana dalla fine del VI secolo a.C.

Siamo di fronte ad un libro più che ad un'opera multimediale: se si escludono i pessimi filmati (ma consoliamoci, sono anche pochissimi) che corredano l'opera, il taglio è decisamente quello librario, malgrado gli accompagnamenti di voce e musica. Si sfoglia un libro su CD-ROM invece che un libro su carta.

Fatemi subito chiarire, a scanso di equivoci, che il prodotto è decisamente interessante e sotto molti aspetti ben fatto (ma il «taglio» è quello del libro più che dell'opera multimediale) e apprezzabile per contenuti, per qualità e quantità delle fotografie, per la voce dello speaker, per la scelta delle musiche di sottofondo (appropriate e non ingenue – facile cadere nell'ingenuità quando si deve fare musica su di un mondo scomparso).

Dalle illustrazioni che vi propongo potete intuire che l'organizzazione del libro è basata su un indice a icone e che ogni argomento è «a portata di click».

Un'icona sempre presente è quella della lente di ingrandimento, che attiva una classica finestra di ricerca di Windows che si utilizza per individuare degli argomenti di interesse senza passare attraverso ricerche che potrebbero altrimenti rivelarsi laboriose.

Queste ricerche vengono effettuate su tutti i testi e non solo sulle porzioni ipertestuali, per cui si possono trovare riferimenti più ampi di quelli ipertestuali. Questo può essere un vantaggio e uno svantaggio. Quando ho lanciato una ricerca sulla parola Pompei, ho avuto come risultato: «Marzabotto e Pompei». Sconcerto, dubbi, unghie rosicchiate? Ma no, nel testo dedicato a Marzabotto viene indicato che certe strutture architettoniche sono simili a quelle di Pompei, ed ecco che viene stabilito il legame (non ipertestuale, in questo caso).

Etruschi

Produttore e distributore:
Charun S.r.l.
Via Cuma, 2 - 00185 Roma
Tel.: 06/4959697
Prezzo *(IVA inclusa)*:
Etruschi *Lit. 97.000*

Per chi ha voglia di sfruttare il libro passivamente: è possibile avviare dei tour guidati sull'arte, la storia, il mondo e la società etruschi e rimanere a guardare le immagini che cambiano man mano e ascoltare il narratore e un po' di musica.

In attesa che, come recentemente indicato su queste pagine, arrivino i filmati di qualità TV a pieno schermo, possiamo accettare che ci siano offerti degli «show» di questo tipo.

C'è anche la possibilità di giocare un poco, con i puzzle di varie immagini di reperti archeologici di varia natura e di sottoporre al vaglio del programma la nostra preparazione, ricorrendo ai quiz.

Una curiosità divertente: potete anche scrivere in etrusco. Infatti c'è anche il gioco che traduce quanto da voi digitato in caratteri etruschi (naturalmente ponendo i caratteri da destra a sinistra).

L'editore afferma che il libro è destinato ad un pubblico vasto di studenti medi e superiori e... dei loro genitori, arrivando a dichiarare che vi si trova qualche curiosità apprezzabile anche a livello universitario. Questo non sono in grado né di confermarlo né di negarlo, ma non vedo perché non credere alle dichiarazioni dell'editore, visto che risulta subito chiaro che l'opera è stata comunque preparata con passione e impegno.

La programmazione dei giochi

Giuro sempre di mantenere separati ed in bell'ordine viti e chiodi nella mia cassetta degli attrezzi, ma poi la fretta, la distrazione e la sbadataggine, mischiandosi in un cocktail micidiale, fanno in modo che viti e chiodi di tutti i tipi e misure siano confusi in fondo alla cassetta. L'individuazione di due viti uguali diventa perciò un affare complicato e snervante (il sistema nervoso viene messo ad ulteriore prova quando dopo tante fatiche lasciamo cadere una delle nostre prede e ci ritroviamo «ginocchioni» a cercare la maledetta vite che ha voglia di giocare a nascondino...).

Ma che c'entra direte voi. Eppure, quando si fanno delle ricerche su migliaia di programmi shareware, siano essi su CD-ROM o su Internet, si ha l'impressione di avere un compito ancora più difficile del ritrovamento delle viti di cui sopra.

Ecco che CD-ROM Paradise, che apprezza questo genere di difficoltà, ha fatto del riordino della materia una professione, che sta elevando a livelli sempre maggiori.

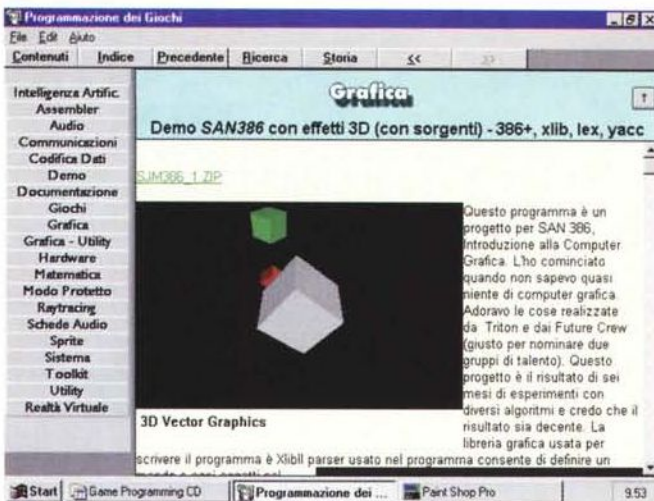
Infatti, «La Programmazione dei Giochi», rispetto alle collezioni precedenti, ha l'ambizione di essere una raccolta del meglio del settore; e il programma di ricerca, assieme alle descrizioni dei vari contenuti dei file, si propone come strumento di rapida individuazione del prodotto specifico.

Le schermate che sono riprodotte in queste pagine sono piuttosto chiare, capaci di fare capire il funzionamento di base del programma di ricerca: un click su uno dei settori (Intelligenza Artificiale, Assembler, Audio, Comunicazioni, eccetera), fa apparire un elenco di argomenti trattati per il settore scelto. Un ulteriore click ci porta all'illustrazione dello specifico argomento e successivamente alla possibilità di copiare il file .ZIP sul proprio disco rigido, eventualmente decomprimendolo.

Semplicità e precisione: cosa possiamo volere di più?

In quanto ai contenuti, come essere certi che quanto troveremo su questo

La programmazione dei giochi

Produttore e distributore:
CD-ROM Paradise S.r.l.
Casella Postale 10177
20100 Milano
Tel.: 02/70603189
Prezzo *suggerito al pubblico (IVA inclusa):*
La programmazione dei giochi *Lit. 125.000*

CD-ROM è il meglio del settore? Per darvi una risposta certa dovrei fare un lavoro estenuante di ricerca e scrematura, che potrebbe avere delle durate proibitive. E allora? Se a CD-ROM Paradise hanno dimostrato di saper confezionare dei buoni prodotti, se il programma di ricerca e selezione funziona così bene, perché mai dovrei dubitare che i contenuti non siano all'altezza del resto?

24 hr Virtual Assistant

Questo prodotto circola in Italia da almeno un anno, se ricordo bene, ma non l'avevo mai preso in seria considerazione perché era in lingua inglese e mi sembrava quindi inadatto a soddisfare le esigenze del pubblico di inesperti di informatica cui è diretto.

Cosa è cambiato ora? Semplice, il prodotto è interamente in lingua italiana.

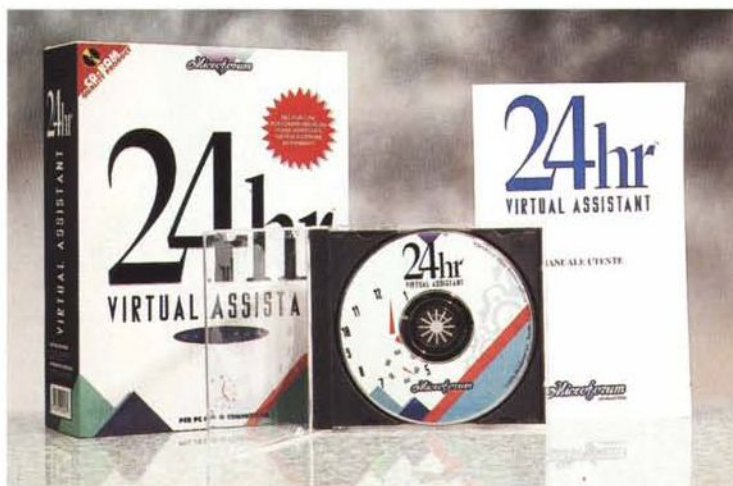
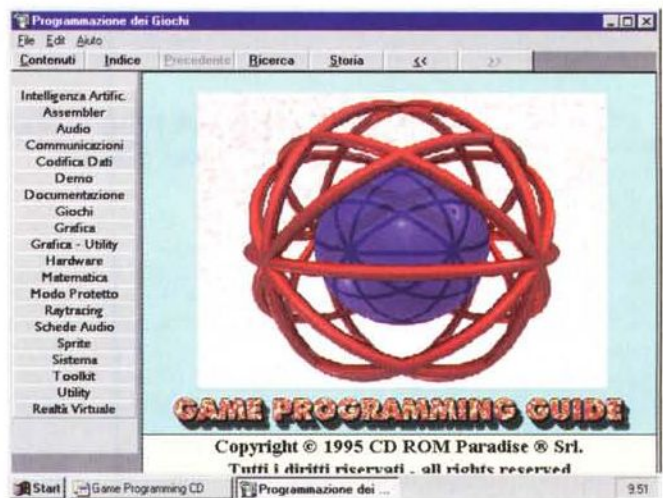
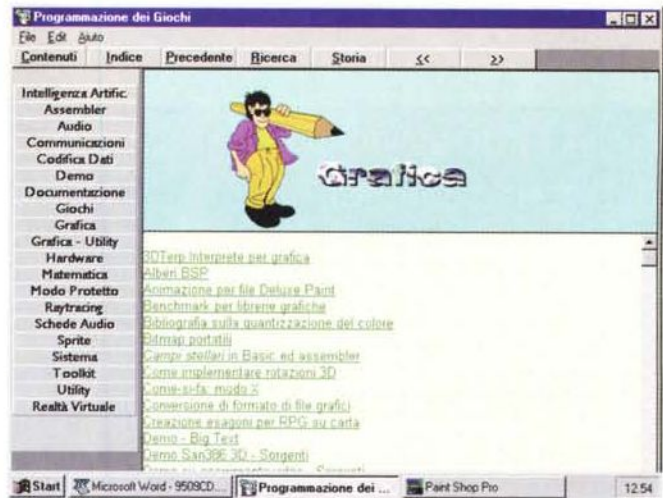
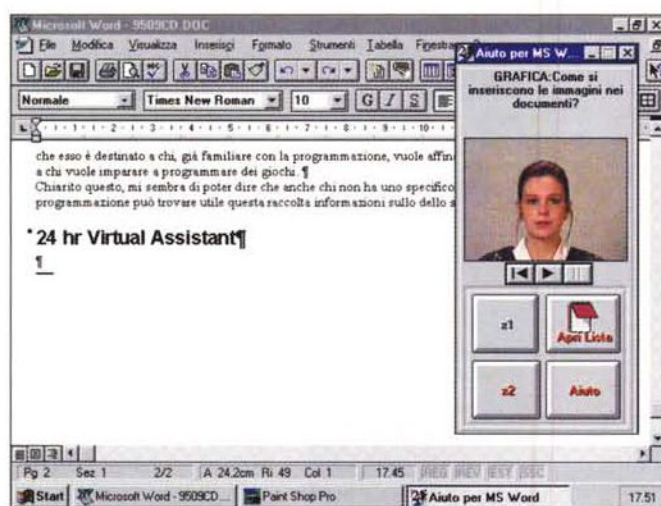
Di cosa si tratta? Lo dice il nome: è un assistente virtuale presente 24 ore – per fortuna il software non vuole riposo, non vuole ferie, non sciopera, è sempre pronto e non ci rivolge domande impertinenti (ad esempio: «Scusa, ma perché vuoi sapere questa cosa?») e non sghignazza con aria di superiorità se ci vede in difficoltà con qualche comando che non vuole funzionare.

L'assistente in questione ha nientepopodimenoché la pretesa di aiutarci quando lavoriamo al computer e ci troviamo in imbarazzo con qualche comando dei programmi per cui si qualifica.

Tali programmi sono in buon numero (li riporto in ordine strettamente casuale): AMIPro, Lotus 123, Excel, CorelDraw, WordPerfect, WinWord, MSAccess, Windows, PageMaker. Le illustrazioni, in sequenza, danno un'idea di quello che il programma è in grado di fare: ci lascia scegliere l'applicazione per cui desideriamo l'aiuto, ci lascia indicare il soggetto, secondo un preciso e stringato elenco e fa apparire una gentile signorina che ci dà verbalmente le indicazioni su quello che fare.

Più di qualche recensione è stata dedicata ai prodotti Microforum, come i lettori abituali sanno – d'altro canto la Microforum è piuttosto prolifica e attiva – quindi in questo caso posso fare dei paragoni con i prodotti precedenti.

Per quanto riguarda i filmati, posso dire: evviva! Questo perché con tutti i comandi su cui ho chiesto lumi ho visto la gentile signorina parlare con naturalezza e senza i singhiozzi che caratterizzavano in passato il pas-

saggio di certi filmati. Adesso abbiamo sincronia e continuità, assieme ad una risoluzione di immagine che è buona quando ci accontentiamo della dimensione minore del filmato, molto meno buona in caso contrario (ma siete voi stessi in grado di giudicare dalla immagini che vi propongo).

Guardate l'immagine e vedete che la ragazza prescelta per darci consigli e aiuto, ha una forma delle labbra adatta alla bisogna: mai un angolino della bocca si solleverà in piega ironica, come per dirci: «Ma come, non sai neanche questo!?!?».

Almeno così mi pare di aver capito (ma se qualche lettore dovesse sperimentare qualche sorrisetto ironico, me lo faccia sapere e scriverò per lui una lettera di protesta alla Microforum).

Per quanto riguarda la qualità dell'aiuto fornito, è bene chiarire che lo stesso metodo usato implica una severa limitazione alla sua profondità, visto che lo spazio viene occupato in prevalenza dai numerosissimi filmati.

In altre parole, questa applicazione di aiuto mi sembra adatta al livello del principiante, che può trovare beneficio nel vedere trattati gli argomenti più semplici da qualcuno che ci parla e ci dice esattamente cosa fare (premi Alt-M e poi R... , eccetera).

Chi ha già una buona esperienza probabilmente troverà più pratico esplorare gli Help delle applicazioni che usa o consultare i manuali su carta.

Voglio dire: se il problema da affrontare è, ad esempio, quello delle macro di Word per Windows e se lo si vuole sviscerare a fondo, non è ricorrendo a 24 hr Virtual Assistant che si può risolvere.

E lo stesso dicasi per la soluzione di problematiche meno semplici relative a tutti i programmi per cui viene offerto l'aiuto virtuale.

Mi sembra quindi di poter ribadire che questo prodotto può trovare una sua precisa utilità con chi affronta i pacchetti applicativi trattati a livello di principiante e vuole utilizzare 24 hr come una sorta di «trainer» che ci istruisce verbalmente su ogni comando, con pazienza infinita (divertente se mi vedessi smentire dai fatti e se la pazientissima signorina, dopo avere ricevuto più di 10 richieste di aiuto sullo stesso argomento, invece di ripetersi con la solita litania se ne uscisse, ad esempio, con un: «Ma sei proprio duro di comprendonio, non riesci a fartelo entrare in quella zucca dura! guarda, te lo dico per l'ultima volta, poi basta, ti arrangi!»).

Ho voglia di chiudere scherzando, perdonatemi. Vi posso assicurare che la signorina non perde mai la calma. Devo invece mettervi in allerta su un altro fatto: 24 hr è un'applicazione piuttosto famelica: se non avete almeno 8 Mbyte di memoria, lasciatela perdere. Pensate che sia un'esigenza eccessiva? Incomincio a pensare di no, nel senso che presto ci troveremo tutti costretti ad avere ALMENO 8 Mbyte di memoria.

Quindi se 24 hr vi interessa – naturalmente non per voi, che siete dei super-esperti, ma per il vostro amico, parente o vicino – non fatevi fermare da questo e acquistate prima di tutto le memorie che vi mancano, magari attendendo che tornino a livelli di prezzo più abbordabili.

MC

24hr Virtual Assistant

Produttore:
Microforum (Canada)
Ufficio rappresentanza per l'Europa (Milano)
Tel.: 02/22473137

Distributori:
Datamatic: Tel. 02/285061
CDC: Tel. 0587/422022
Infortech: Tel. 02/29515227

Prezzo indicativo *(IVA inclusa)*:
24hr Virtual Assistant — *Lit. 69.000*

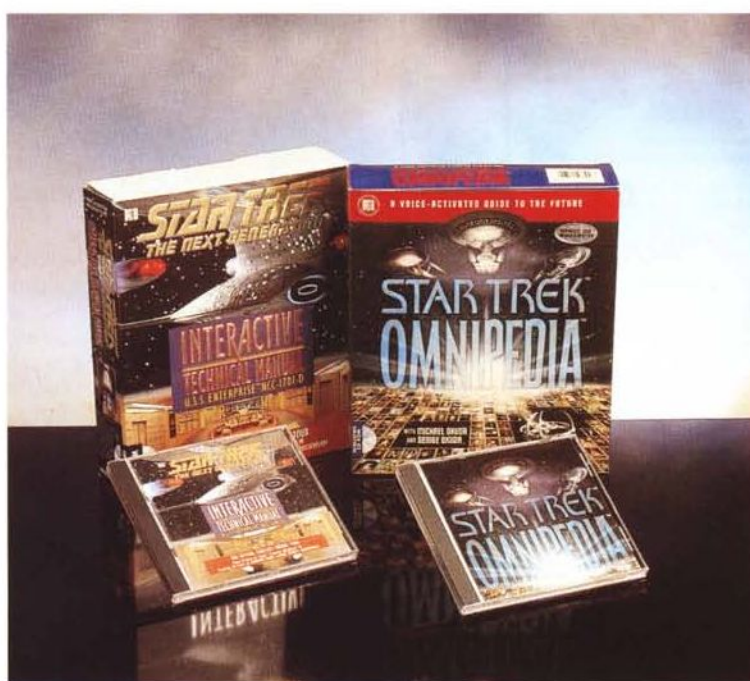
Chi non conosce Star Trek? Anche coloro che non amano particolarmente la fantascienza hanno sicuramente sentito parlare di questa saga che, nata oltre un quarto di secolo fa, è oramai entrata nell'immaginario collettivo trasformandosi in un mito contemporaneo, o se volete in un vero e proprio fenomeno di costume. Per i patiti di Star Trek, ma non solo per loro, eccovi due eccezionali CD-ROM che vi porteranno... là dove nessun CD è giunto prima!

Universo Trek

di Corrado Giustozzi

Il cosiddetto «fandom», ovvero il mondo degli appassionati, che gira attorno alla oramai leggendaria saga di Star Trek è inimmaginabilmente vasto. I club di fan fioriscono in tutto il mondo (anche in Italia ve n'è uno particolarmente attivo, lo Star Trek Italian Club o brevemente STIC); le aziende che producono e vendono gadget Trek, dalle orecchie a punta vulcaniane ai portachiavi a forma di Enterprise, fanno affari d'oro; e il mondo della letteratura e del fumetto underground non fa che ispirarsi di continuo ai futuribili miti nati oltre venticinque anni fa dalla fantasia utopistica di Gene Roddenberry, e consolidati da tre maggiori serie televisive e sette film multimiliardari.

Ma anche l'uomo della strada è sensibile al fascino della saga di Star Trek, che durante la sua lunga vita non ha fatto altro che reincarnare in un mondo futuro i problemi e le ansie della società moderna, dalla guerra fredda all'angoscia esistenziale, guardando tuttavia al progresso ed alla tecnologia con bonario ottimismo ed incrollabile fede nella capacità dell'uomo di trarsi da ogni impaccio. Il capitano James Kirk, il vulcaniano dr. Spock, l'ingegnere Scott ed il medico McCoy sono figure positive, ormai entrate nell'immaginario collettivo di tutti quanti noi; e chi non crede alla «reale» esistenza dell'astronave Enterprise, col suo enorme caratteristico disco frontale e le due «code» coi motori a curvatura?

Tanto è stato il successo che il pubblico di tutto il mondo ha tributato ai telefilm della prima serie di Star Trek, che la Paramount negli anni successivi ha messo in cantiere ulteriori serie di telefilm ambientate nello stesso universo, anche se in tempi e luoghi differenti da quelli della «vecchia» serie. Sono nate così dapprima la serie *Star Trek: The Next Generation*, ambientata un centinaio di anni dopo e sulla nuovissima quinta versione dell'astronave Enterprise ora comandata dal capitano Jean-Luc Picard; e successivamente *Star Trek: Deep Space Nine*, che si svolge nello stesso periodo di The Next Generation ma è ambientata in una stazione spaziale fissa, situata ai confini del territorio della Federazione, posta agli ordini del comandante Benjamin Sisko.

E non potevano naturalmente mancare i film, nei quali le vicende delle «vecchie» e «nuove» generazioni si sono perfino intrecciate grazie a provvidenziali distorsioni temporali, contribuendo ad amalgamare e rinsaldare il legame di continuità fra le varie parti della saga.

Naturalmente la Paramount, detentrice dei diritti, ha provveduto, con accortezza commerciale tutta americana, a sfruttare il successo di Star Trek per guadagnare con la vendita diretta o indiretta di libri, nastri, gadget vari. Molto diffusi in tutto il mondo anglosassone, un po' meno da noi per ovvi motivi linguistici, sono ad esempio i vari «manuali» della Federazione, nei quali sono raccolti e spiegati tutti quei particolari tecnici che nei telefilm vengono dati per scontati, quali ad esempio il funzionamento del sistema di teletrasporto o la classificazione delle astronavi della Flotta; e naturalmente i volumi sui «dietro le quinte» dei telefilm e dei film.

Poteva a questo punto mancare il coinvolgimento della Paramount nel mondo in rapidissima espansione del CD-ROM e del computer multimediale? No, naturalmente; ed ecco infatti giungere puntuali i primi due ghiottissimi titoli di quella che con tutta probabilità

Importatore e distributore:
New Media S.a.s.
Via Sante Agelli, 21
47100 Forlì

Prezzo *(IVA compresa)*:

Omnipedia	*Lit. 99.000*
Interactive Technical Manual	*Lit. 99.000*

sarà una lunga serie di documenti interattivi su CD: la Star Trek Omnipedia, compendio di tutto lo scibile dell'universo Trek, e nientemeno che il manuale tecnico della quinta astronave Enterprise, quella di The Next Generation, matricola NCC-1701-D. Tempestivamente importati da una giovane e dinamica azienda forlivese specializzata in CD-ROM di genere soprattutto ludico e fantastico, questi due titoli sono un assoluto must per ogni Trekker che si rispetti, ma offrono anche all'appassionato meno fanatico un divertente e coinvolgente tuffo in un mondo sì immaginario ma trattato con così elevato realismo e grande professionalità da diventare plausibile e «reale» come quello di tutti i giorni.

Dopo le installazioni conviene mettere le due applicazioni in un unico gruppo Star Trek.

Caratteristiche comuni

Entrambi i CD di cui stiamo parlando sono per Windows, anche se ne esiste la versione Macintosh. I videoclip in essi contenuti sono realizzati con QuickTime, il quale verrà dunque caricato sul sistema all'atto dell'installazione del CD, se già non vi si trova in precedenza. La macchina ideale per far girare le applicazioni è piuttosto «corposa»: servono infatti un processore ed una scheda video veloci, almeno 8 MByte di RAM ed un drive per CD-ROM almeno a doppia velocità (ma quadrupla è meglio). Diciamo che un 486/66 è davvero il minimo se non si vuole invecchiare davanti allo schermo in attesa del refresh delle immagini. Non indispensabile, ma assolutamente consigliata, una scheda sonora, per via dell'elevatissimo contenuto «audio» dei CD.

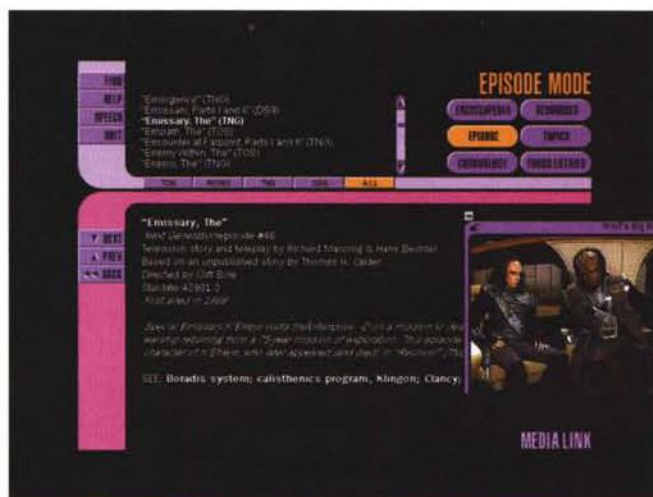
L'installazione è assolutamente automatica e dura pochi minuti; ciascun CD provvede a creare un proprio gruppo nel Program Manager, ma un vero trekker sposterà immediatamente le relative icone in un unico gruppo Star Trek! Lo spazio occupato sul disco fisso dalle applicazioni è abbastanza contenuto; nel caso del Technical Manual si può inoltre scegliere se caricare o no sull'hard disk degli indici: facendolo (ed è l'opzione consigliata) si sprecano 6 MByte in più ma si velocizza parecchio l'uso del CD, che altrimenti può risultare piuttosto «pesante».

La grafica delle due applicazioni è assolutamente simile, dato che replica l'interfaccia utente standard utilizzata da tutti i computer della Federazione, e visibile in particolare su tutti i pannelli installati a bordo della nuova Enterprise (quella di The Next Generation). L'Omnipedia inoltre può anche essere consultata «a voce», grazie ad un motore di riconoscimento vocale che riconosce un ristretto numero di comandi indipendentemente dal parlatore. Con l'Omnipedia dunque si può davvero far finta di stare usando i computer della Enterprise, che si attivano chiamandoli «*Computer!*» e impartendo loro un ordine a parole; basta avere un microfono collegato alla scheda sonora.

Star Trek Omnipedia

Impossibile descrivere in poche parole l'Omnipedia. Come dice il suo stesso nome si tratta infatti di qualcosa di più di una enciclopedia, dato che raccoglie in sé non solo una sezione enciclopedica ma anche varie sezioni tematiche e di approfondimento. Cosa contiene dunque? Praticamente tutto ciò che è mai stato scritto, detto, filmato, trasmesso o immaginato su Star Trek dai suoi creatori, a partire dalla «vecchia» serie per finire a Deep Space 9, comprendendo anche i sette film finora realizzati. Ogni voce o tema è descritto mediante un testo più o meno lungo, corredato spesso da immagini statiche e talvolta da filmati; non mancano ovviamente i riferimenti incrociati che da un determinato argomento portano ad altri ad esso correlati.

La Omnipedia dispone di quattro modi di consultazione principali denominati *Enciclopedia, Episodi, Risorse* ed *Argomenti*. I riferimenti incrociati possono anche portare dall'uno all'altro di questi modi. Vediamoli brevemente.

Il modo Enciclopedia serve, banalmente, per ricercare uno specifico argomento fra le voci disponibili, organizzate in ordine alfabetico. Una volta identificata la voce desiderata, questa viene

I primi due modi di funzionamento della Omnipedia. A sinistra il modo Enciclopedia*, che serve a ricercare singole voci nello scibile Trek. A destra il modo* Episodi*, dove si può consultare la storia e le trame di tutti i telefilm e film della serie.*

L'Omnipedia è attivabile anche a voce, come i computer dell'Enterprise, a patto di avere un microfono collegato alla scheda sonora. Attenzione: il comunicatore che si vede in foto non è incluso nella confezione...

espansa nella parte inferiore dello schermo; le parole che compaiono in neretto sono link ipertestuali ad altre voci contenute in questa o nelle altre sezioni dell'Omnipedia, e basta cliccarci sopra per saltare immediatamente ad esse. Nel caso la voce sia corredata da immagini e/o videoclip, questi possono essere ingranditi e proiettati col solito colpo di mouse.

Il modo Episodi è il vero paradiso del cinefilo. Esso contiene infatti tutta la filmografia di Star Trek, dalle tre serie televisive ai film. Di ogni episodio sono riportati il cast, gli autori, il regista, la data di prima trasmissione ed un breve sunto della trama, compresa la data astrale in cui si svolge l'azione. La ricerca è possibile su tutto l'insieme dei telefilm e film o solo su quelli di una specifica serie (ad esempio Deep Space Nine). Anche in questo caso le voci più significative sono corredate di immagini e/o videoclip, nonché di numerosi riferimenti incrociati.

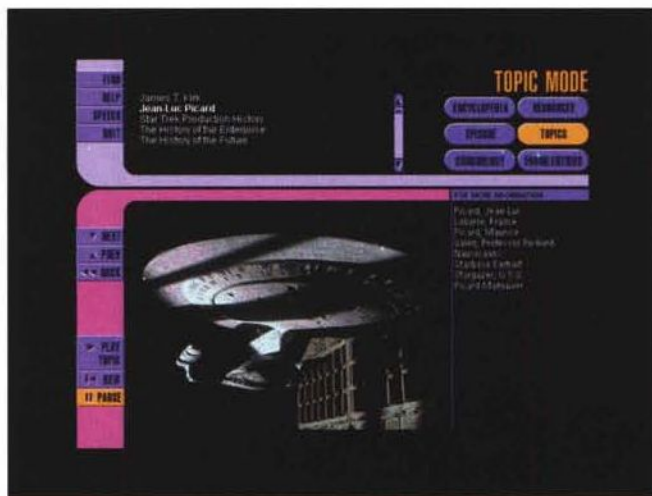
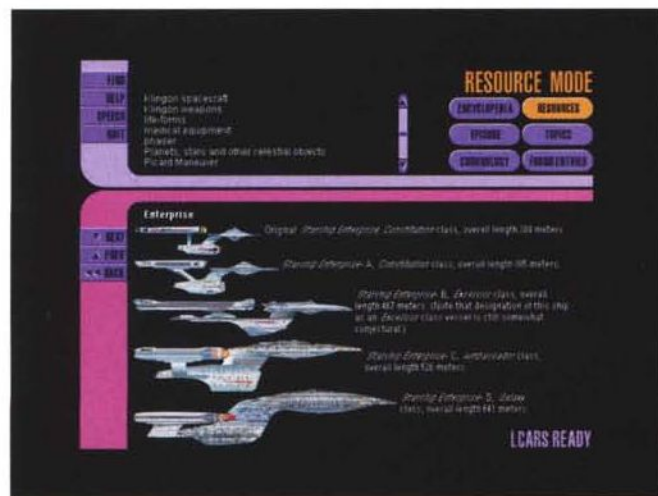
Nel modo Risorse si hanno a disposizione «schede» illustrative di temi ad ampio raggio, quali la tecnologia della Federazione o l'elenco di tutte le forme di vita incontrate nell'intera storia di Star Trek.

Nel modo Argomenti, infine, si può assistere a veri e propri documentari animati che illustrano in dettaglio argomenti specifici quali la vita del comandante James T. Kirk o la storia dell'astronave Enterprise. Tutti i temi, per la cronaca, sono illustrati da Sarek, l'ambasciatore vulcaniano padre di Spock.

Interactive Technical Manual of NCC-1701-D

La NCC-1701-D, varata nel 2363, è la quinta astronave della Federazione a portare il nome ed il numero di matricola della prima Enterprise, quella divenuta celeberrima circa un secolo prima al comando del capitano James T. Kirk. Attualmente comandata dal capitano Jean-Luc Picard, questa nave di classe *Galaxy* è l'ammiraglia della Federazione e vanta al suo attivo un grande numero di missioni di rilevante importanza. Probabilmente è uno dei manufatti più complessi costruiti dall'uomo, comprendendo migliaia di sottosistemi che le consentono di sopravvivere per anni nello spazio col suo equipaggio. Questo Manuale Tecnico contiene «semplicemente» la descrizione strutturale della maggior parte di tali sistemi, oltre ad offrire una accurata spiegazione delle principali procedure operative ed a consentire una vera e propria visita guidata nei luoghi più importanti dell'astronave.

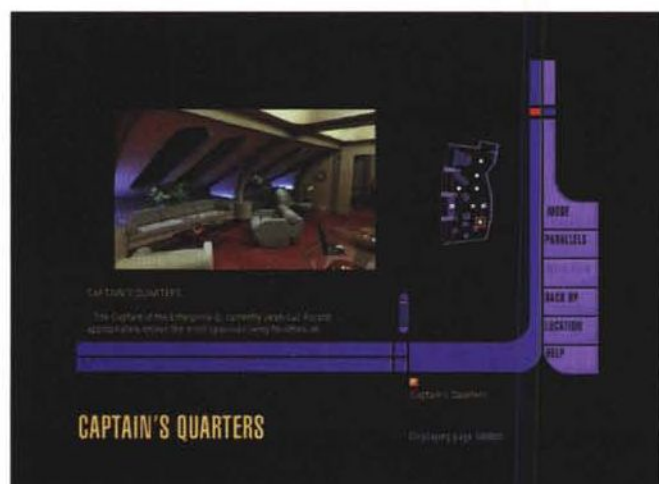
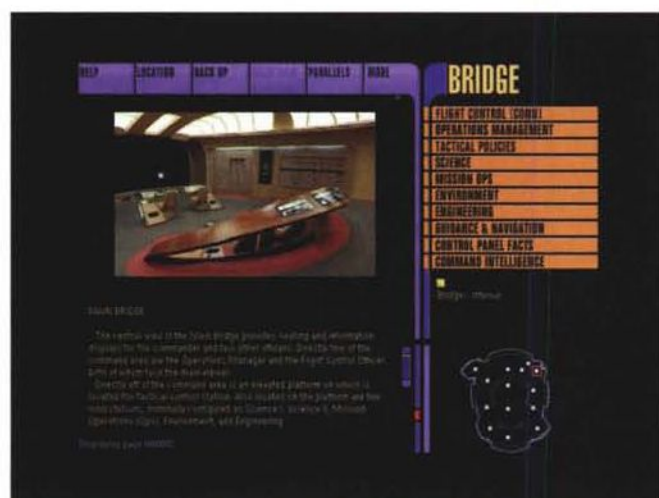
In pratica il CD è la versione interattiva del famosissimo *Technical Manual* cartaceo di Sternbach ed Okuda, pubblicato nel 1991 dalla Pocket Books assieme alla Paramount sia come libro per appassionati che, soprattutto, come descrizione ufficiale della Enterprise e dei suoi sistemi a beneficio degli autori e sceneggiatori di telefilm, affinché avessero una fonte univoca e certa di informazioni sull'astronave cui riferirsi per descrivere ambienti, tecnologie e operazioni. Già eccellente su carta, il Technical Manual su CD è ora un oggetto assolutamente eccitante in quanto alla pura parte di descrizione tecnica aggiunge la possibilità di visitare interattivamente l'interno dell'Enterprise. Si può così andare sul Ponte di Comando ed esaminare tutte le varie postazioni operative ivi presenti, imparando a cosa servono e come funzionano; o passeggiare nella cabina del comandante, osservando i quadri e le suppellettili portate dalla Terra; o ancora curiosare in Sala Motori, approfondendo nel contempo la teoria fisica della propulsione a curvatura.

Questa navigazione interattiva può

Gli altri due modi principali della Omnipedia. A sinistra il modo Risorse*, per consultare temi specifici di ampio respiro. A destra il modo* Argomenti*, nel quale vengono approfonditi argomenti specifici quali, in questo caso, la vita del capitano Jean-Luc Picard.*

avvenire su due «piani» logici separati ma interconnessi: quello operativo/funzionale e quello topografico. Nel primo si procede per sistemi, ad esempio esaminando le problematiche connesse al teletrasporto di materia o le procedure tattiche da applicarsi in caso di incontro con navi ostili; nel secondo si viaggia all'interno dei vari locali dell'astronave, ad esempio la Sala Medica o il Ponte di Comando, per esaminarne la struttura. Un'amplissima serie di riferimenti incrociati permette di passare con continuità dall'uno all'altro livello, ad esempio cliccando su un'immagine per ottenere spiegazioni su ciò che vi è raffigurato; e ad ogni passaggio si apre un ampio ventaglio di riferimenti incrociati e argomenti correlati che permettono sia di approfondire uno specifico tema che di passare ad altri temi collaterali.

Ogni ambiente o sistema è illustrato con un'immagine ed un testo. Generalmente l'immagine è cliccabile per zoomare od ottenere un approfondimento di dettaglio, oppure la si può «muovere» col mouse per spostare il proprio punto di vista. Per passare da un ambiente all'altro dell'astronave si può utilizzare il modo «transito» che ci fa percorrere in tempo reale il «vero» cammino all'interno della nave stessa.

Ma se non si vuole visitare interattivamente la nave si può anche intraprendere una sua visita guidata avendo come cicerone di eccezione nientemeno che il secondo ufficiale della Enterprise, William T. Riker, che ci descrive i vari ambienti e ci spiega la loro funzione.

L'Interactive Technical Manual è la versione arricchita e resa interattiva del celebre Technical Manual *di Sternbach e Okuda che si vede in foto. Questo non è incluso nella confezione, ma lo è invece il poster che si vede dietro.*

Tre momenti della nostra esplorazione interattiva della Enterprise NCC-1701-D. In alto a sinistra: siamo sul Ponte di Comando; da qui possiamo muoverci all'intorno, o approfondire uno dei temi operativi della lista posta a fianco dell'immagine. Qui sopra: studiamo la teoria della curvatura di campo per capire come funzionano i motori a curvatura. Qui a sinistra: siamo nell'appartamento del comandante Picard, possiamo passeggiare per la cabina e studiare i quadri o le suppellettili.

Conclusione

Se siete fan di Star Trek o anche semplici appassionati non potete rinunciare a questi due CD, che tra l'altro se acquistati per corrispondenza direttamente dall'importatore costano una cifra abbastanza ragionevole. Realizzati con una serietà ed una coerenza migliori rispetto a quelle di tante enciclopedie «vere», essi vi forniranno ore ed ore di esplorazione interattiva al masimo livello di coinvolgimento.

Usciti da una sessione al Technical Manual sarete anche voi convinti che la Enterprise esista davvero, e ne conoscerete ogni angolo meglio di casa vostra!

MC

Una pioggia di CD-ROM

D'accordo, forse esagero, non si è trattato proprio di una pioggia, ma certamente di un numero inusitato di prodotti che sono «atterrati» sulla mia scrivania (segno di fermento nel settore?). Tra questi dovevo necessariamente sceglierne qualcuno per la recensione e scartare o rimandare qualche altro. Vediamo i risultati della mia cernita

di Dino Joris

Poliziano e il suo tempo

Omaggio alla scuola che funziona e che riesce a confezionare cose di così buon livello. Complimenti quindi al Liceo Classico «A. Poliziano» di Montepulciano che ci ha fatto pervenire una copia di questa opera definita dagli autori «ipermediale» (piuttosto che multimediale) anche se in realtà tra le sue «pieghe» si possono trovare dei brani musicali (ecco la multimedialità) e non sarà certo un caso se tale lavoro è stato insignito del primo premio per la sezione multimedialità al concorso nazionale «IBM Leonardo 2000».

Poliziano e il suo tempo è «frutto di un progetto didattico sviluppato e realizzato in occasione del V Centenario della morte di Agnolo Poliziano» - recita in parte il libretto di copertina. Niente male, e lo potete già giudicare dalle immagini che vi propongo, che vanno dalla schermata di apertura alla rappresentazione geografica dei luoghi visitati dal Poliziano, dalla schermata di scelta delle opere (commenti ad esse relativi, non le opere complete) a quella relativa agli eventi in successione cronologica, dalle pagine del libro ipermediale alle ricerche su parole chiave scelte dall'utente.

Ogni pagina contiene dei riferimenti in ipertesto che rendono «pilotabile» la fruizione dell'opera.

Esaminando questa opera ci si rende conto che essa non è stata tanto concepita come un'opera multimediale che attinge all'Umanistica, ma piuttosto come un'opera umanistica che ricorre alle potenzialità offerte dalla multimedialità.

Per questa ragione ritengo che l'opera possa essere migliorabile da un punto di vista multimediale (siano altri a decidere se è migliorabile anche da un punto di vista umanistico, io non sono certo in grado di pronunciarmi, anche se l'impressione generale è molto positiva).

I miglioramenti possono essere collegati all'uso dei suoni - musica e recitativo - che si interrompono quando si passa da una pagina all'altra (ed è un peccato, perché sia musica che brani recitati sono piacevoli): posso attendere ogni volta la fine di un brano? Se io fossi un saggio capirei che non si deve mai avere fretta e partirei (con calma) per raggiungere qualche monastero indiano in cui dedicarmi alla meditazione; ma sono figlio del mio tempo, e devo muovermi in fretta come tutti voi, per non restare indietro, quindi le attese inutili mi fanno un po' soffrire.

Ancora, posso suggerire che un mezzo così capiente possa essere sfruttato per mettere a disposizione dell'utente le opere complete degli autori (e magari altre opere ancora ad essi in qualche modo collegate) e non solo dei brani? Degli inserimenti di questo genere potrebbero oltretutto allargare la fascia di utenza potenziale, con conseguente possibile maggiore diffusione.

L'opera è corredata anche da una buona serie di foto di Montepulciano, che riescono a renderne appieno la bellezza, gestite da un «proiettore di diapo-

Poliziano ed il suo tempo

Per informazioni rivolgersi alla segreteria delle Celebrazioni, Via Ricci, 6 - 53045 Montepulciano - Tel.: 0578/758473 oppure al Liceo Classico «A. Poliziano» Via S. Donato, 21 - 53045 Montepulciano - Tel.: 0578/758228 - fax 0578/717081

Poliziano e il suo tempo
Venezia
Mantova
I luoghi
Firenze
Montepulciano
Roma
1464
1479
1480
1484-88
1491
Puoi premere sui nomi delle città per proseguire la navigazione o sui pulsanti con le date per visualizzare i viaggi e gli spostamenti del Poliziano

Poliziano e il suo tempo
1480
Si trasferisce a Mantova per mettersi al servizio del cardinale Francesco Gonzaga
Dopo la congiura dei Pazzi, i rapporti con Lorenzo si guastano e si rifugia a Venezia
1491
Torna a Venezia insieme a Pico, mandato da Lorenzo alla ricerca di codici
All'età di dieci anni, dopo l'uccisione del padre, si trasferisce a Firenze
Compie due viaggi a Roma, dove può consultare i codici della Biblioteca Vaticana
1484-88
1464
1479
1480
1484-88
1491
Puoi premere sui nomi delle città per proseguire la navigazione o sui pulsanti con le date per visualizzare i viaggi e gli spostamenti del Poliziano

Poliziano e il suo tempo
Usa questa pulsantiera per spostarti lungo la linea della vita di Agnolo
La vita
Agnolo Ambrogini, detto il Poliziano, nasce a Montepulciano dal giurista Benedetto e da Antonia dei Salimbeni.
Diventa discepolo di Argiropulo, di Ficino e di Andronico.
Nel 70 traduce in latino il II libro dell'Iliade.
1464
1454
Si reca a Firenze da un cugino dopo l'uccisione del padre.
1469
1494.

Poliziano e il suo tempo
Giovanni Argiropulo
Giunto in Italia per un breve soggiorno durante il Concilio di Ferrara- Firenze (1438-39), vi ritornò per insegnare greco a Padova e a Roma.
Trascorsi poi alcuni anni a Costantinopoli, dopo la caduta della capitale, intraprese vari viaggi come esule, finché nell' ottobre del 1456 iniziò il suo pubblico insegnamento del greco nello Studio fiorentino. Peripatetico, legato al culto di Aristotele ed ammiratore di Platone, beneficiò della protezione di Cosimo e di Piero de' Medici, curò l' educazione sia di Lorenzo che del Poliziano, che gli dedicò l' epigramma XII.
Lasciato lo studio fiorentino nel 1471, l' Argiropulo svolse il suo magistero a Roma, ove rimase fino alla morte (1487), anche se dal 1477 al 1481 fu di nuovo a Firenze come insegnante di greco (per alcuni anni eserciterà insieme al Calcondila).
La sua produzione comprende scritti di genere oratorio, numerose traduzioni, principalmente di testi aristotelici, e trattati vari.

Montepulciano
Esci
Proiezione manuale

Montepulciano
Stop
Piazza Grande veduta aerea

sitive» elettronico, come si vede dall'immagine, che si può usare sia in modo automatico che manuale. La veduta dall'alto è relativa alla Piazza Grande di Montepulciano.

Per concludere sottolineo il fatto che questo CD-ROM non è commercializzato mediante i tradizionali sistemi, ma può essere richiesto a titolo gratuito, solo per validi motivi ed in numero limitato, al Comune di Montepulciano (segreteria delle Celebrazioni - tel. 0578/758473), oppure può essere ricevuto rivolgendosi all'Associazione «La Fortezza» presso il Liceo Classico «A. Poliziano» (tel. 0578/758228 fax 0578/717081) e versando 50.000 lire a titolo di iscrizione all'associazione.

The Best... da Microforum

Ecco una collezione di CD-ROM di basso prezzo *(14.900 IVA inclusa)* che segna una svolta nella politica commerciale della casa canadese tra le prime a proporre prodotti shareware in Italia (mi sembra sia stato nel '92). Allora un CD-ROM pieno zeppo di programmi (oltre 500 Mbyte di file compressi nel caso della serie «The World of Software») veniva proposto a 60.000 lire (così come i CD che contenevano una cinquantina di programmi o giù di lì, selezionati tra quelli più interessanti). C'era anche chi all'epoca vendeva prodotti sostanzialmente simili dalle 100 alle 180 mila lire (e si vendevano).

Non si trovava molto in giro e l'utente pioniere dopo avere acquistato il suo primo lettore di CD-ROM era molto impaziente di metterci dentro qualcosa. E comperava tutto, a qualunque prezzo.

Oggi l'offerta è diventata molto più qualificata e ampia - basta scorrere le pagine di pubblicità su questa rivista per vedere che il mercato propone centinaia di titoli di varia natura - e l'utente quindi può permettersi di selezionare in base al binomio qualità/prezzo. Shareware a 14.900 lire? OK, il prezzo è giusto.

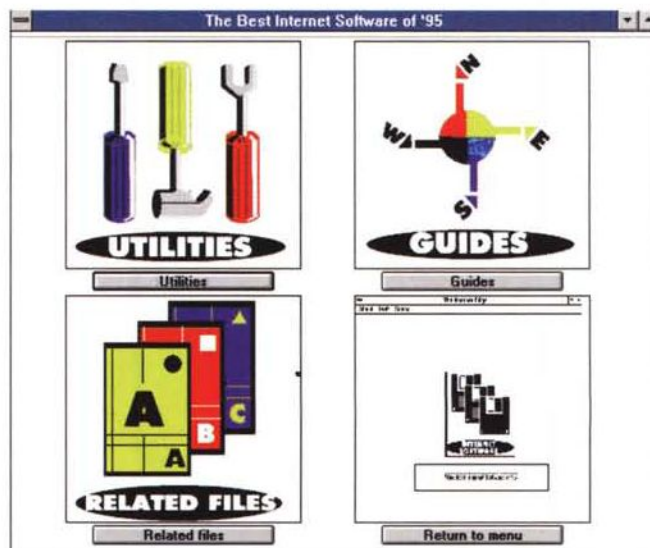
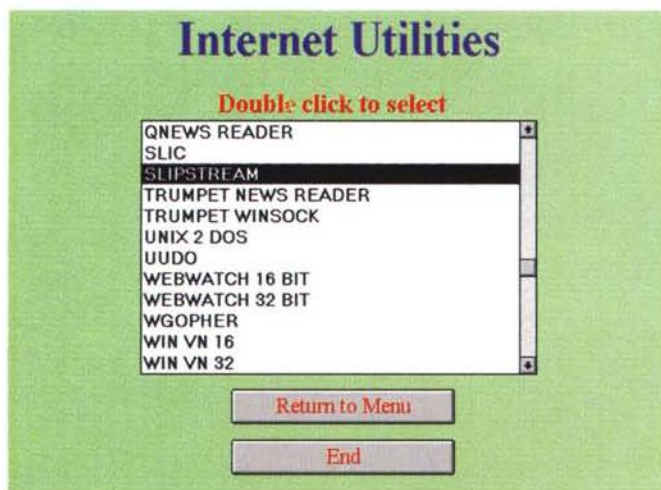
The Best Internet Software of '95
The Best Power Utilities Software of '95
The Best Windows Software of '95
The Best Educational Software of '95
The Best Games of '95
The Best 3D Games of '95

Produttore e distributore:
Microforum - 1 Woodborough Ave., Toronto, Ontario, Canada M6M 5A1
Prezzo *(IVA inclusa)*:
Tutti i titoli costano 14.900 lire ciascuno

Ma questo non vuole dire che se qualcuno offre prodotti shareware a prezzi superiori il rapporto qualità/prezzo debba necessariamente variare. In alcuni casi anche il vecchio prezzo di 50 o 60 mila lire può essere giusto. Si tratta di casi in cui il prodotto è il risultato di un accurato e paziente lavoro di selezione svolto sulle decine di migliaia di prodotti esistenti e sulle centinaia di nuovi prodotti che vengono immessi nel circuito shareware.

The Best Internet Software of '95 Open the Door to Cyber Space

Qualcuno si è preoccupato per noi di raccogliere una buona serie di utilità col-

legate al mondo di Internet: programmi che ci consentono di entrare nel mondo WWW di Internet (Utilities), di esplorarne i siti più interessanti senza effettuare troppe ricerche senza meta (Guides) o di lavorare con il linguaggio HTML per preparare la nostre pagine WWW (Related files).

Per chi si vuole avvicinare al mondo Internet senza affogare in un eccesso di informazioni e senza essere costretto a installare alcunché sul proprio disco rigido, oltre ai file desiderati (quanto spesso i CD-ROM ci forzano l'installazione su disco di decine e decine di Mbyte che riducono lo spazio disponibile in modo drammatico - comincio a pensare che il mio disco da 340 Mbyte abbia bisogno di supporto).

The Best Windows Software of '95

Questo prodotto non è «discreto» come il precedente, perché non offre la possibilità di essere esaminato direttamente da CD-ROM, ma impone un programma di setup che scarica alcuni file su disco (per fortuna solo poco più di 1 MB).

Sul CD sono presenti una trentina di programmi e materiale .AVI di varia natura. I programmi scelti sono senza meno carini ma dire che sono il meglio del '95 mi sembra eccessivo. Io so che non resisterò e installerò e userò il test di intelligenza che si trova nel programma iqtest.exe (riservandomi il diritto di parlarne malissimo nel prossimo numero se dovesse attribuirmi un quoziente di intelligenza insoddisfacente...).

Veramente straordinaria è la scelta dei colori nella schermata del programma di ricerca: blu elettrico e verde oliva ammuffita. Giudicate voi.

The Best Educational Software of '95

Non c'è da dubitarne affatto, in questo CD potrete trovare degli esempi di come saranno affrontati i problemi dell'educazione in un futuro ormai non lontano. Certo, si tratta di prodotti shareware che non hanno neanche troppe ambizioni, ma certamente indicano una strada da percorrere. Come al solito, sono tutti prodotti in lingua inglese: una doppia occasione di apprendimento per i nostri figli (ma se non avete figli di età inferiore ai 14 anni, ignorate questo titolo).

The Best Games of '95 e The Best 3D Games of '95

La raccolta è di una trentina di giochi di vario tipo per ognuno dei CD, tra quelli che circolano da qualche tempo e che si sono affermati nel settore shareware. Non c'è dubbio che la selezione include quello che è il meglio del settore, come ad esempio Doom per quanto riguarda i giochi a 3D.

Nel complesso, chi ama i giochi di azione al computer vi troverà senza meno dei programmi carini. L'unico appunto che muovo alla collezione: in qualche caso sono stati inseriti giochi del '93 (Doom) nel meglio del '95?!?! Aggiornatevi signori, aggiornatevi...

The Best Power Utilities Software of '95

Vi ricordate della battuta di B.C. che, tradotta con libertà, recita: «Un albero è un cespuglio che ha avuto successo nella vita» («A tree is a bush that made it », se non ricordo male).

I programmi shareware mi ricordano tanto i cespugli di B.C., quelli che non hanno successo e non diventano alberi, se non in qualche rara occasione.

Le cosiddette utilità shareware invece rappresentano un mondo distinto di cespugli senza aspirazioni di crescita. E proprio per questo sono spesso più preziosi di quanto non possa sembrare a prima vista. Infatti, a volte sono proprio i programmi di utilità che sono capaci di risolvere problemi che non possono altrimenti essere affrontati. Se volete fare una certa cosa ma il vostro pacchetto applicativo non riesce a farla, prima di gettare la spugna esaminate un elenco di programmi di utilità, potreste trovare proprio lo strumento che cercate.

A completare la collezione della solita trentina di programmi troverete anche una piccola ma utile serie di immagini e suoni: una possibilità in più di trovare qualcosa di utile.

In generale, il rapporto qualità/prezzo offerto dai prodotti Microforum sembra essere favorevole. Certamente qualcosa potrà essere migliorata per le future edizioni, specialmente per quanto riguarda l'inserimento delle versioni più aggiornate dei vari programmi.

CD-ROM Paradise Collection Vol. IV

Per coloro che preferiscono spendere di più per avere quanto più materiale possibile concentrato su di un solo CD-ROM, ecco un nuovo volume della collezione di CD-ROM Paradise, che propone tantissimi programmi shareware. Si possono effettuare ricerche con parole chiave o per settore (una quarantina di argomenti diversi). I programmi sono migliaia, in forma compressa, ma con le ricerche e la scompattazione automatizzate tutto è molto facile e rapido. Per chi vuole avere la ragionevole certezza di avere una panoramica completa sul meglio del settore, questo è lo strumento giusto.

MC

CD-ROM Paradise Collection Vol. 4

Produttore e distributore:
CD-ROM Paradise srl - CD ROM Premastering/Design/Consulting P.O. Box 10177 20100 Milano - Tel.: 02/70603189
Prezzo *(IVA inclusa)*:
Software Collection Vol. 4 — *L. 55.000*

Un universo in espansione

Ho fatto una breve visita allo SMAU '95, tanto per essere certo di non perdere qualche novità clamorosa, che non ho trovato, ma (come vedrete) una buona novità l'ho trovata in redazione dopo il ritorno. Ho potuto però constatare che gli stand dedicati ai CD-ROM erano molto più numerosi che in passato e che tutti sfoggiavano dei cataloghi impressionanti

di Dino Joris

Cataloghi impressionanti, certamente, per un settore che è ancora nella sua infanzia, visto che è nato solo pochi anni fa. Chi è abituato all'editoria tradizionale, che mantiene in catalogo molte decine di migliaia di titoli, considererà con sufficienza le poche migliaia di titoli oggi disponibili su CD-ROM, tanto più che molti di essi sono dei «quasi-cloni» (mi riferisco in particolare alle collezioni di software shareware).

Ma per quanto tempo questo settore potrà essere trattato con sufficienza, considerato «minore»? A mio avviso, solo fino a quando l'uso di un CD-ROM comporterà una conoscenza informatica (almeno di base) per la sua lettura: non basta saper leggere, come accade con i libri tradizionali, per poter utilizzare proficuamente un CD-ROM sono necessarie delle capacità sia pur minime di gestione del computer.

La gestione di un computer, per quanto enormemente facilitata dalle moderne «interfacce grafiche» cui ci hanno abituato il Macintosh e Windows, è un fatto tecnico che richiede un minimo di conoscenza, di allenamento all'uso, di volontà di fruizione. E probabilmente sarà sempre così, perché se da un lato il progresso informatico porterà alla semplificazione di molte cose, dall'altro porterà al continuo arricchimento di hardware e software, a innovazioni e miglioramenti che richiederanno di essere capiti e gestiti con un minimo di competenza.

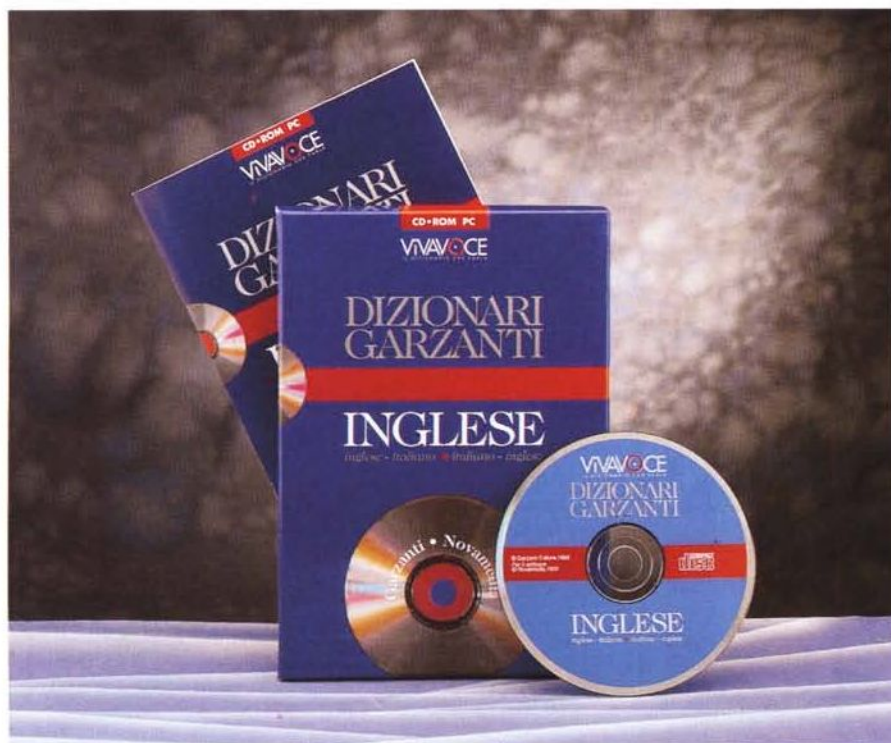
Ma la realtà della lettura del CD-ROM potrebbe essere totalmente diversa.

Partiamo dalla considerazione dei contenuti del CD-ROM, che sono di tre tipi: audio, immagini (fisse o in movimento), testo. Con questi tre tipi di informazioni è possibile offrire dei prodotti multimediali e interattivi complessi, come enciclopedie, giochi educativi, eccetera. C'è davvero bisogno di una stazione multimediale su PC o MAC per leggere un CD-ROM? Non è forse possibile creare degli standard planetari sia per la creazione dei dati su CD che per la loro lettura, che renda possibile la fruizione dei CD-ROM con un lettore «universale» che anche la solita «comare della porta accanto» possa usare senza alcun problema (dopo averlo acquistato a costi pari a un decimo di quelli necessari per l'acquisto di un PC multimediale, del quale, comunque, «la comare» non saprebbe che farsene?).

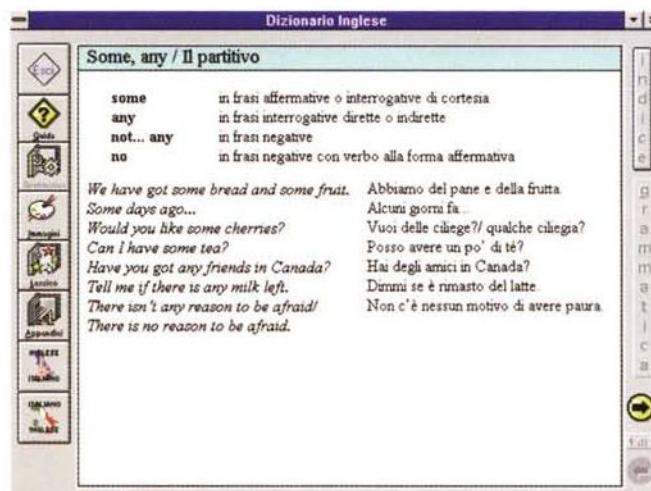
Quando questo accadrà avremo decine di migliaia di titoli a disposizione... e io una sempre maggiore difficoltà nello scegliere quale prodotto recensire. Sino ad allora continuo a godermi un panorama «gestibile» quale quello attuale.

OK, il prezzo è giusto

Forse avrete notato che i prezzi dei CD-ROM sono scesi a livelli di ragionevolezza. Questo è dovuto al fatto che grazie alla maggiore diffusione dei lettori e quindi all'ampliamento della base degli acquirenti, oggi i produttori hanno smesso di commercializzare i propri prodotti a prezzi basati sui costi generali e sulla base delle centinaia di copie prevedibilmente richieste dal mercato; oggi, infatti, possono distribuire i costi sulle migliaia di copie che il mercato richiede. Con vantaggio per tutti.

È ragionevole pensare che presto la sempre maggiore diffusione di questo mezzo di trasferimento di conoscenza possa portare a miglioramenti ulteriori nei prezzi e nella qualità dei prodotti poiché gli imprenditori troveranno il coraggio di fare investimenti maggiori, i tecnici sapranno darci una qualità sempre migliore, i direttori dei progetti capiran-

1

2

3

4

no sempre meglio come produrre queste opere multimediali.

Ma passo ora a cercare di dare un contributo al miglioramento dei prodotti, esaminando con spirito critico e costruttivo ciò che ho trovato sulla scrivania questo mese.

Mi sento in dovere di ricordare che in linea generale per utilizzare i CD-ROM che vengono proposti in questa rubrica occorre come minimo una stazione multimediale costituita da PC 386SX con Windows 3.1, 4 Mbyte di RAM, logicamente un lettore CD-ROM, video VGA, scheda audio, mouse, altoparlanti e microfono.

Se pensate oggi a una stazione multimediale, pensate almeno in termini di 486 veloci (ma è meglio un Pentium), a lettori di CD a quadrupla velocità, a 8 Mbyte di RAM. Non lesinate oggi sulla qualità delle attrezzature, potreste pentirvene prestissimo.

Dizionari VivaVoce Garzanti

Versione per Windows

Al plurale, perché la pubblicità sui giornali ci informa che sono diversi. Ma in questa sede mi occupo solo del dizionario inglese/italiano/inglese, candidato ad essere una risposta concreta a certi nostri desideri: avere un dizionario parlante capace di toglierci ogni dubbio sulla pronuncia di circa 40.000 parole. Ma è veramente in grado questo «dizionario che parla» di soddisfare questi nostri desideri?

Per chi ha fretta di sapere, posso riassumere il mio giudizio con una dichiarazione: lo voglio, lo comprerò. Chi non ha fretta e continuerà a leggermi verrà a sapere perché lo acquisterò malgrado alcuni difetti evidenti.

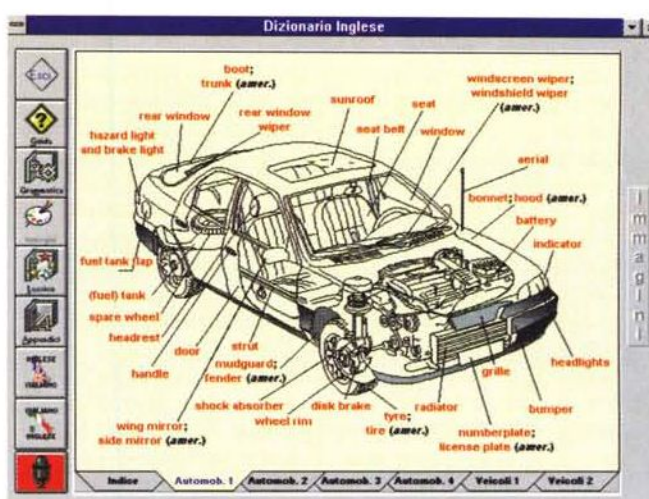
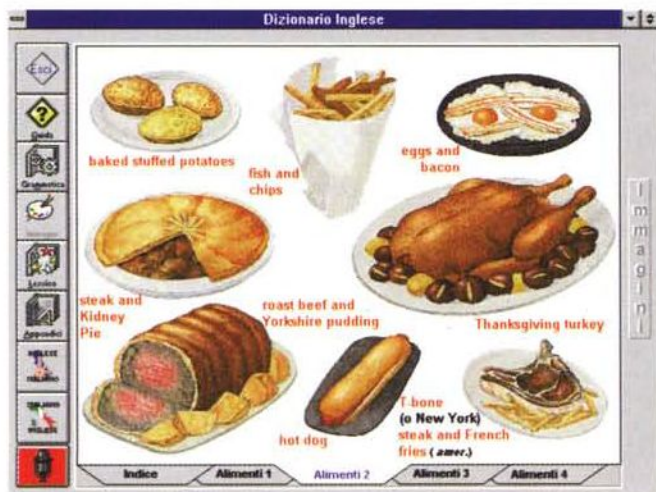
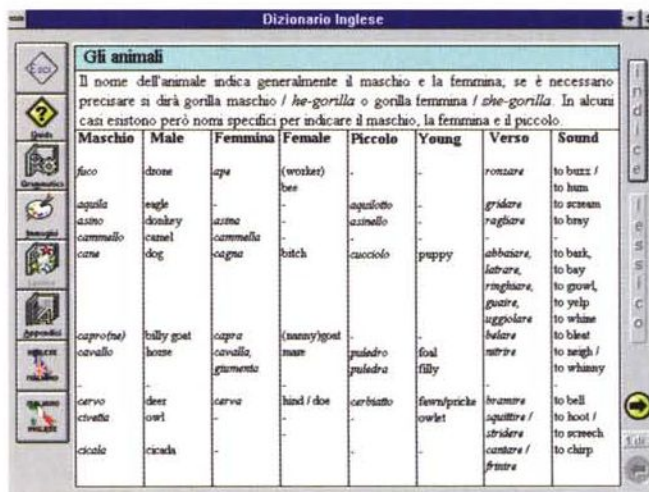
Superata la (graficamente discutibile) prima schermata, si arriva subito alla «prima pagina» del dizionario, illustrata nella figura 2.

Viva Voce Dizionari inglese

Produttore:
Garzanti S.p.A.
Distributore:
ITALSEL - Via Speranza, 3/B - 40068 - S. Lazzaro di Savena (BO) - Tel. 051/452562 Fax 051/450274
Prezzo *(IVA inclusa)*:
VivaVoce Dizionari inglese — *Lit. 120.000*

La pronuncia

Un click su una delle parole evidenziate in rosso attiva la (singola) lettrice

5

6

7

8

di madrelingua che pronuncia la parola scelta. La pronuncia è accurata, attendibile e sufficientemente «neutra» per essere considerata adatta a rappresentare l'inglese parlato dagli inglesi ben educati, anche se non laureati a Oxford o membri della Royal Family. Ma la lettrice è una sola (difetto) e sarebbe davvero meglio avere il conforto di una alternativa (maschile e americana, forse?). Non voglio sembrare eccessivamente esigente, ma se questo dizionario parlante è stato concepito anche come esercizio di apprendimento, allora una varietà di lettori, quantomeno nella parte dedicata al lessico, avrebbe avuto la sua bella importanza.

La grammatica

La voglia di esplorare e capire il funzionamento presto prende il sopravvento e non si resiste alla tentazione di cominciare a cliccare sulle icone alla sinistra. Seguendo un ordine naturale clicchiamo sull'icona grammatica, saltando quella della guida cui ricorreremo solo in caso di difficoltà.

L'impressione immediata che si riceve è quella di non trovarsi di fronte ad una grammatica ostica per la sua vastità e complessità: infatti, come dimostrano le figure 3 e 4, troviamo solo i rudimenti della già scarna grammatica inglese. In questa sede, mi sembra onestamente sufficiente. I patiti della grammatica troveranno modo di approfondire diversamente, con strumenti non necessariamente «parlanti» come questo.

L'icona successiva è quella delle immagini, che ci porta a scegliere, come si vede dalla figura 5, tra una buona varietà di argomenti di natura essenzialmente pratica: ci appaiono delle schermate che illustrano oggetti con cui abbiamo a che fare nella vita quotidiana: vediamo come scriverli, sentiamo come pronunciarli. Il sistema mi appare pratico, efficace, utile.

Il lessico

Poi si passa al lessico, che tratta di vari argomenti. E qui incontriamo uno dei difetti dell'opera. Guardate la figura 8: non una parola evidenziata in rosso, quindi non una parola di cui si possa sentire la pronuncia. Non mi sembra il caso, visto che si tratta di un dizionario VivaVoce. Cliccando furiosamente sulle parole ho sperato che il programmatore avesse almeno stabilito dei collegamenti con il corpo parlante del dizionario, ma non c'è nulla da fare, ci si deve tornare cliccando sull'icona apposita. Non è così per tutte le voci del lessico, si trovano anche delle frasi di varia natura (orario, spesa, presentazioni, eccetera) che vengono pronunciate per noi (dalla solita, unica e infaticabile lettrice inglese), ma sono pochine, certa-

9

10

Dizionario Inglese

Conversioni di unità inglesi

1 inch	2,54	centimetri
1 foot	30,48	centimetri
1 yard	0,9143	metri
1 mile (8 furlongs)	1,6093	chilometri
1 sq. inch	6,4516	centimetri quadrati
1 sq. foot	9,2903	decimetri quadrati
1 sq. yard	0,8361	metri quadrati
1 acre (4840 sq. yards)	0,4047	ettari
1 sq. mile (640 acres)	259,00	ettari
1 quart	1,136	litri
1 gallon	4,546	litri
1 bushel (8 gallons)	3,637	decalitri
1 fluid ounce (8 drachms)	2,8412	centilitri
1 ounce (16 drams)	28,350	grammi
1 pounds (16 ounces)	0,4536	chilogrammi
1 stone (14 lbs.)	6,350	chilogrammi
1 cwt. (112 lbs.)	50,80	chilogrammi
1 ton (20 cwt.)	1,0160	tonnellate

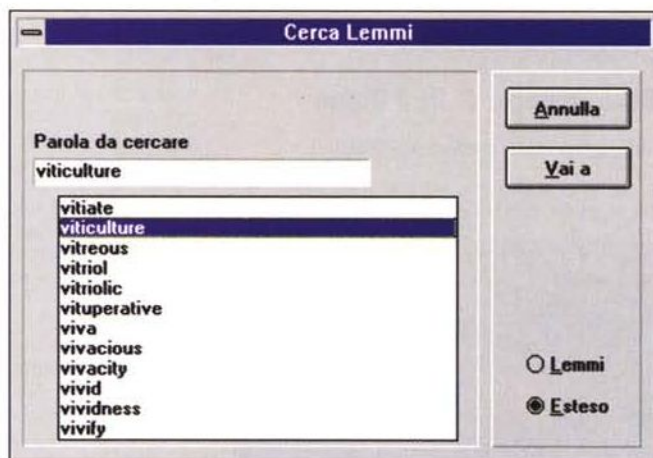
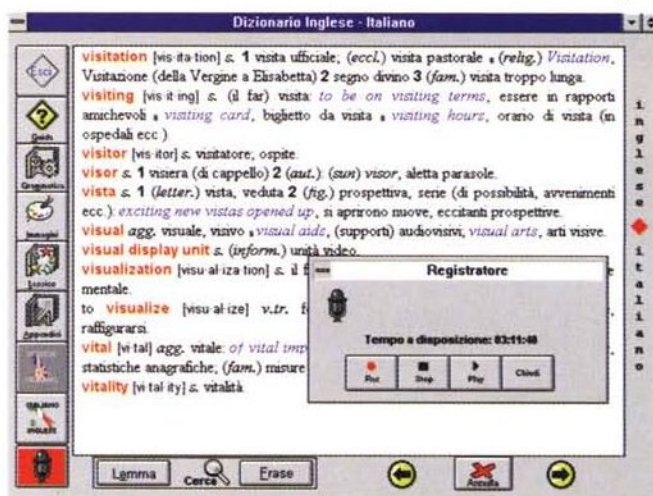
11

12

mente non più del venti per cento del totale.

Le appendici

L'apertura è sui cognomi inglesi e americani, che sono raccolti in una lista nutrita (sicuramente centinaia di nomi) divisa ordinatamente per lettera iniziale. Lo stesso è per i nomi. Il tutto ci assicura la possibilità di ascoltare come si pronunciano svariati nomi e cognomi anglosassoni, con qualche omissione «importante»: tra i cognomi degli attori che mi sono venuti in mente (Redford, Costner, Cruise, Stone, eccetera) non ne ho trovato uno elencato. Poco male. Ho anche cercato una conferma sulla pronuncia del nome Seamus (si pronuncia grosso modo «scemus»), ma non c'è. Poco male, prima o poi ne incontrerò uno (di nome e non di fatto: di questi ultimi continuo ad incontrarne a dozzine ogni giorno, guidando per le strade di Roma) e mi farò dire da lui medesimo la pronuncia esatta.

Più difficile sarà incontrare i personaggi storici e mitologici elencati in una delle appendici, per cui sarebbe stato utile sentire da un inglese come secondo lui si pronuncia, ad esempio, Caesar (non è del tutto intuitivo per noi pronunciarlo grosso modo «sisar», abituati come siamo a pronunciarlo Cesare). Ma non c'è traccia di «traccia vocale», dobbiamo inventarcelo noi come pronunciare i vari nomi storici o mitologici (difetto, o no?).

13 ▼

Tutte le appendici mancano di riferimenti sulla pronuncia. Peccato, continueremo a sbagliare sulla pronuncia di

La collezione di Corel CD Home

di Dino Joris

Ho già parlato - benissimo - di uno dei prodotti di questa collana (Adventures with Edison) e vi assicuro che vale la pena parlare anche dei prodotti di seguito indicati, perché si tratta di opere eccezionali da molti punti di vista. Con una sola esclusione, che indicherò.
Attenzione però, di questi prodotti vi dovete interessare solo se: avete figli o nipoti tra i 3 e gli 8 anni a cui farli usare; desiderate che i bimbi abbiano «incontri ravvicinati» con la lingua inglese (sono tutti in lingua inglese, con versioni doppie inglese/spagnolo e inglese/giapponese); avete un interesse professionale per i giochi didattici per bambini (secondo me c'è molto da imparare); avete tanto spazio a disposizione su disco!
Per quanto riguarda le immagini, questa volta ho verificato che è molto difficile fare la cattura delle schermate perché questi giochi si impossessano di tutte o quasi le risorse di Windows e quindi non è possibile utilizzare contemporaneamente altri programmi (vista la natura dei giochi), non posso considerare questo un difetto come ho fatto per altri prodotti di consultazione e studio destinati agli adulti.
Prometto che farò di meglio con i prossimi prodotti

Blue Tortoise & Red Rhino

Versione Windows e Macintosh

Se volete sapere come si pronuncia Tortoise (tartaruga) o Rhino (forma breve per rinoceronte) in inglese, non avete bisogno di comperare il VivaVoce di Garzanti, perché provvede la lettrice ad annunciarvi i titoli di queste deliziose opere per bambini (ovviamente con accento nord americano).

Queste due opere multimediali per bambini sono adatte all'età che va dai 3 ai 6 anni, secondo quanto dichiara la Corel. A mio avviso l'età deve essere aumentata di 2 anni per entrambi i limiti se il bambino che ne deve fruire non ha già una buona padronanza della lingua inglese.

Tenete presente che la lettura dei semplicissimi testi che accompagnano le opere è in stile «karaoke», ovvero le parole scritte sullo schermo si evidenziano man mano che sono lette dallo speaker.

Questo costituisce un ottimo esercizio di lettura e uno strumento di apprendimento della lingua per chi vuole utilizzare queste opere anche a questo scopo.

L'altro scopo possibile di fruizione delle opere è quello di divertirsi con i propri bambini (o lasciare che si divertano per loro conto). Certamente il genitore potrà essere d'aiuto all'inizio, ma poi il bambino, appresi i semplicissimi meccanismi di utilizzo del mouse e delle reazioni ai click sui disegni, vorrà fare da solo e... mandarci a spasso!

Red Rhino ci racconta una semplicissima ma accattivante storia di un rinoceronte rosso che perde il suo palloncino, anche lui rosso, in un mondo di oggetti prevalentemente rossi. Il gioco consiste nell'individuare il palloncino con un click, ma se si cliccano altri componenti (punti caldi o hot spot: ve ne sono più di 100) del disegno che si presenta ad ogni scena, si possono avere effetti diversissimi e per lo più divertenti ed educativi.

Inoltre, si può accedere ad un divertente e semplicissimo strumento di disegno per colorare, come se fossero pagine di un album, varie scene predisposte alla colorazione.

Posso estendere tutte le osservazioni a Blue Tortoise, che è concettualmente equivalente e somiglia moltissimo a Red Rhino (molto, molto di più di quanto non possano somigliarsi una tartaruga e un rinoceronte).

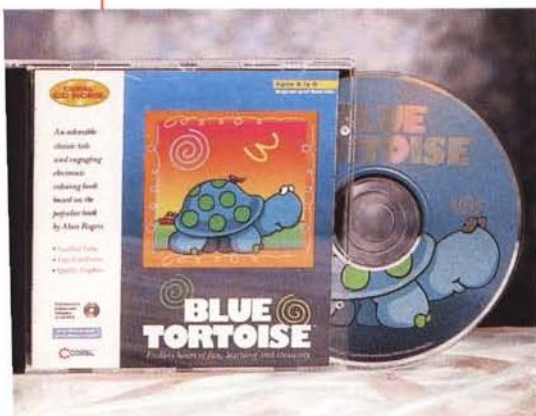
Finite le delizie per bambini? No, perché c'è un pensiero anche per bambini un po' più grandi.

Nikolai's Train

Versione Windows e Macintosh

Ecco qualcosa dedicato ai più grandicelli, età dai 4 agli 8 anni (ma se la mia teoria sovraesposta è valida, allora possiamo dire da 6 a 10 anni).

Questo gioco è leggermente più complesso e prevede che il bambino segua il percorso del treno e risponda con reazioni appropriate alle sollecitazioni del gioco.

In uno dei quadri, ad esempio, il treno ha un incidente e cade a pezzi, e il bambino viene sollecitato a ricostruirlo cliccando sui vari componenti, seguendo le istruzioni scritte e verbali del macchinista, che espo-

Corel CD HOME

Produttore:
Corel Corporation - 1600, Carling Avenue - Ottawa, Ontario K1Z 8R7 - Tel.: (613)728-8200

Distributori:
Computer 2000 S.p.A. - Via Gaggia, 4 - 20139 Milano - Tel.: 02/525781

J.Soft S.r.l. - Via Paracelso, 14 - 20041 Agrate Brianza (MI) - Tel.: 039/6899802

Ingram Micro Italia - Via Roma, 74 - 20060 Cassina de Pecchi (MI) - Tel.: 02/95343604

Modo S.r.l. - Via Masaccio, 11 - 42100 Reggio Emilia - Tel.: 0522/512828

Computer Discount - Via T. Romagnola, 61 - 56012 Fornacette (PI) - Tel.: 0587/422022

Prezzo *(IVA esclusa):*
Corel CD Home (cadauno) Lit. 44.500

ne cartelli (boiler, wheels, eccetera) e pronuncia il nome degli oggetti, invitando il bambino a cliccare su di essi per ricostruire il treno.

Ottimo e divertente esercizio di apprendimento.

Ho forse dimenticato di dire che le animazioni, compatibilmente con il mezzo, sono più che soddisfacenti (non attendetevi cartoon di livello disneyano) e che le idee divertenti sono la regola in questo e negli altri giochi.

Tutto perfetto, allora? No, perché sono personalmente convinto che ci potrebbero essere risparmiate (o quantomeno ridotte) le presentazioni di apertura (logo animato della linea Corel CD Home). Che i tempi di attesa tra un'azione e l'altra sono piuttosto lunghi quando si usa un lettore a doppia velocità (ma ci dobbiamo attrezzare con un 4x), anche se si usa un 486 DX-100 come nel mio caso.

E se pensate che vi dica che assolutamente tutti i prodotti Corel CD Home sono molto belli, vi offro subito modo di ricredervi.

Arcade Mania

Versione Windows

Lasciatemi fare una piccola premessa a proposito di questo prodotto (prodotto e non opera): non ho alcun interesse per i giochi di tipo Arcade che mi ispirano un'antipatia feroce, specialmente quando vado a fare i conti di quanto i miei due figli maschi riescono a spendere nelle sale giochi, pur avendo a disposizione in casa un computer con molti giochi e il Super Nintendo.

Quando sento parlare di Arcade - la sala giochi, appunto - vedo rosso.

Questo vi dovevo per chiarire il fatto che non sono per nulla oggettivo a proposito di prodotti del genere e che quindi dovete... considerare «con giudizio» il mio giudizio negativo.

I tre giochi contenuti in questo prodotto non sono eccezionali e tutt'altro che originali: Neutrino consiste nel respingere delle palline che cadono dall'alto e rimbalzano in varie direzioni distruggendo altre palline. Se siete schiappe come me la fine è una sola: boom, esplosione atomica e segregazione all'ultimo posto in classifica. Già visti giochi di questo tipo, ma senza un finale da Giudizio Universale.

Gli altri due giochi hanno la pretesa di voler somigliare a Doom, almeno per gli aspetti grafici tridimensionali, ma non ne hanno la classe e danno comunque la sensazione per me poco piacevole di vivere nella semioscurità (mi piacciono le cose alla luce del sole) a combattere contro nemici scarsamente visibili.

Se dopo avere superato la fase di installazione che, per l'esattezza, prende 8.78 Mbyte del vostro disco rigido e avere giocato un po' a questi giochi sentite il bisogno di consolazione, allora pensate al costo per ogni gioco che avete a disposizione: meno di 20.000 lire.

Potete volere di più?

Ma avete già capito che io preferisco spendere i soldi in modo diverso e quindi ritengo personalmente che questo prodotto sia da relegare tra le ultime scelte. Tanto più che la Corel ha promesso qualcosa come 50 nuovi titoli l'anno, quindi la scelta di prodotti non mancherà, anche nel settore Arcade (prometto di affrontare l'esame di questo tipo di giochi con minori pregiudizi, la prossima volta).

Leicester, Worcester, Gloucester, eccetera. Come si vede dalle figure 10 e 11, gli argomenti che sono trattati nello stesso modo sono svariati.

Ad esempio, in fatto di pesi e misure, potremo apprendere a quanto equivale un «hundredweight», ma per sentirne la pronuncia dovremo abbastanza faticosamente lanciare una ricerca sui lemmi.

Lemmi e frasi

Nella parte bassa della schermata vi sono le icone che ci consentono di fare ricerche su lemmi o su frasi.

Cominciamo con un click sull'icona lemmi e appare una finestrella di ricerca nella quale possiamo digitare le prime lettere della parola cercata e confermare con Enter: questa azione ci porterà sulla parola digitata o quanto meno in «zona» se abbiamo deciso di digitarne solo una parte (digitiamo solo «hundr», ad esempio, per cominciare a trovare prima «hundred» e poi «hundredweight»).

La velocità di esecuzione non è quella di un «fulmine», ma è sufficiente anche se si usa un lettore a doppia velocità e un PC 486 DX66. Ho anche provato il VivaVoce con un lettore a quadrupla velocità installato su un Pentium e devo dire che è tutto un altro mondo. Chi pensa ad una stazione multimediale oggi deve pensare in questi termini.

Ma torniamo a noi e scopriamo che con un click su «Frasi» abbiamo l'opportunità di digitare una data parola e scoprire in quale contesto si usa. Un esempio: con la parola «stone» - pietra - ho appena trovato una ventina di frasi. La prima è: «to kill two birds with one stone».

Noi siamo meno violenti, non uccidiamo due uccelli con una pietra, ma più pacificamente prendiamo due piccioni con una fava (certo, non quando siamo al volante nel traffico delle nostre città, non è vero?).

Conclusioni

Difetti e incertezze di questo prodotto non mi fermeranno, l'ho già inserito nella lista delle spese da fare. Non solo perché è oggettivamente utile, ma anche perché tra non molto sarà un pezzo da collezionismo, da non mancare. Certo, per farne un pezzo da collezione non basteranno le correzioni che ho implicitamente suggerito e quelle che altri suggeriranno.

Sicuramente però i progressi rapidissimi che si sono verificati nel mondo multimediale porteranno a cambi sostanziali (anche la lingua cambia, ma per nostra fortuna con ritmi molto più a misura d'uomo).

Finson e gli «Appunti di viaggio su CD»

di Massimo Novelli

Ancora un'egregia uscita della nota casa milanese che aggiunge così ulteriori sviluppi alla sua produzione su CD-ROM. Presente sul mercato fin dal 1984, la Finson si può senz'altro considerare leader nel settore della produzione e distribuzione di software tutto italiano, di utilizzo generale, sia per MS-DOS che per Commodore Amiga.

Al suo ampio catalogo, comprendente ormai oltre 300 titoli, e che spazia dall'ambito gestionale familiare all'intrattenimento, dalla grafica alla didattica, all'aziendale e così via, si è aggiunto da poco un intero settore, su supporto CD-ROM, intitolato «Appunti di viaggio», collana comprendente già oltre 80 titoli. Gli argomenti variano dal culturale al geografico, dallo storico al naturalistico, tutti improntati come ipotetici «diari di viaggio» nei quali, con ampie documentazioni fotografiche curate da professionisti del settore, si può tranquillamente «navigare» in posti tra i più impensabili, analizzare aspetti del mondo animale, ripercorrere epoche remote. Cinque le ultime uscite, tutte naturalistiche-geografiche, e che riguardano l'Egitto, il Sudafrica, lo Zimbabwe nonché due titoli dedicati all'orso e al suo ambiente, l'uno che tratta di orsi bianchi e l'altro il più comune orso bruno.

Il generale, in ogni volume della collana sono contenute più di 100 immagini fotografiche digitalizzate direttamente dagli originali, col rispetto della massima resa cromatica, nonché controllate a posteriori proprio dagli autori degli scatti per garantirne una equilibrata fedeltà di riproduzione.

Ma non si tratta di una sola, arida raccolta di foto su CD, peraltro «royalty free», quindi liberamente utilizzabili in altri contesti per usi privati (a differenza dell'utilizzo in ambito aziendale, ove occorre l'ovvia autorizzazione della Finson); al loro interno è presente un completo programma di gestione immagini, sotto Windows, che permette di navigare nel materiale, selezionandolo semplicemente dal catalogo a schermo (e, nei volumi dedicati alla geografia, per argomento e per scelta dalle carte riprodotte). Non solo, in tutti i volumi è stata poi inserita una introduzione all'argomento, redatta da giornalisti del settore specifico, e ogni foto è accompagnata da didascalie, nonché testi recitati a voce da speaker professionisti. Sarà poi possibile, inoltre, e dopo aver fatto una selezione delle immagini, attivare la funzione di «slide» che provvederà, in slide show appunto, a mostrarci il nostro viaggio personalizzato.

Nella gestione del tutto, poi, non mancano le funzioni tipiche di un programma di grafica di uso generale, come la capacità di stampare le immagini, covertirle in colori e formati, tra i più comuni, zoom, dithering di tre tipi, oltre alle classiche funzioni di gestione di un database; ricerche e selezioni per argomenti, per codice e per nome. Tutto viene reso più facile con l'esteso uso di rappresentazioni «thumbnail» delle foto, sul piano di lavoro. Superfluo dire che le immagini sono tutte di ottima qualità e significative da ogni punto di vista, in sintesi molto funzionali nell'economia dell'argomento, e tra l'altro tutte a 24 bit.

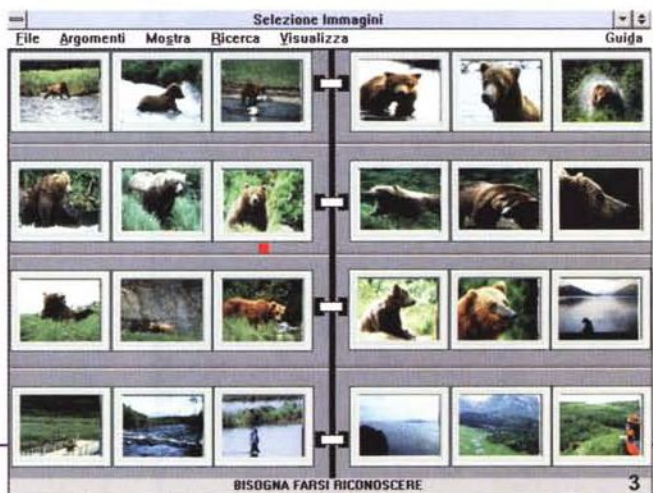
L'operazione «Appunti di viaggio su CD» della Finson ci sembra una scelta felice, vuoi per il suo prezzo, prima di tutto (i volumi costano 59.000 lire IVA compresa), vuoi per il valore intrinseco che, a volte, può andare al di là della sola didattica.

È sicuramente fonte di esperienze interessanti, nonché un buon catalogo di immagini, da utilizzare come più si voglia, per arricchire produzioni altrettanto didattiche o solo semplicemente per istruire, sul nostro meraviglioso mondo e nel ruolo che ha la pura conoscenza culturale di quello che ci circonda, spesso minacciato da mille problemi. MC

Appunti di viaggio su CD

Produttore e distributore:
Finson s.r.l. - Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano - tel.02/66987036
Prezzo *(IVA inclusa)*:
Prezzo unitario per ogni volume Lit. 59.000

Un esempio di «Appunti di viaggio su CD» è questo titolo dedicato agli orsi bruni; ecco il piano di lavoro per la scelta degli argomenti.

La rappresentazione «thumbnail» delle immagini ci consente di analizzarle nel più semplice dei modi; gli strumenti di ricerca sono poi del tutto classici.

Sempre di più, sempre meglio

Il panorama si fa sempre più ricco e la selezione sempre più difficile. Sino a poco tempo fa era un'impresa ardua reperire dei buoni prodotti da recensire, oggi diventa difficile decidere quali lasciare fuori per mancanza di spazio. I prodotti di cui parlo non sono necessariamente i migliori, quelli che tralascio non sono necessariamente di livello inferiore: ma sia gli uni che gli altri sono «perfettibili»

di Dino Joris

Ho ritenuto utile cominciare a memorizzare in un archivio i dati, le informazioni sui prodotti che giungono in redazione, tracciandone a grandi linee le caratteristiche, riprendendo con lo scanner le immagini di copertina, registrandone il prezzo.

Il panorama promette di farsi sempre più vasto ed interessante e per me (non potendo più contare troppo sulla memoria che madre natura mi ha dato) è bene mantenere una memoria elettronica di tutte queste informazioni che raccolgo giorno per giorno.

Diventa così più facile ricercare informazioni sui prodotti visti nel passato, fare paragoni tra quanto visto lo scorso anno e quanto mi capita sulla scrivania in questo inizio del 1996.

L'impressione che ricavo dal raffronto è che siano stati fatti dei notevoli passi avanti da un punto di vista tecnico, ma che l'utilizzo del mezzo multimediale non sia stato ancora messo a punto. Siamo ancora al periodo dell'infanzia di questo nuovo mezzo di espressione culturale ed artistico.

Credo che dovremo attendere ancora qualche tempo per avere dei prodotti che siano veramente completi, che sappiano sfruttare a fondo tutte le possibilità che i CD-ROM offrono.

Questo può naturalmente comportare degli sforzi organizzativi e quindi finanziari ragguardevoli, probabilmente prematuri. Oggi c'è chi spende decine di milioni di dollari per produrre un film perché il mercato può rispondere in modo adeguato. Con i CD-ROM chi può permettersi un investimento superiore alle poche centinaia di milioni?

Il risultato è che anche le opere prodotte da chi non manca di mezzi adeguati, come Microsoft o Disney, ad esempio, rimangono opere in qualche modo ancora incomplete perché non c'è ancora abbastanza mercato per suscitare degli sforzi produttivi ad alto livello.

Mi manca soprattutto la capacità del giusto approccio al mezzo, di sfruttamento adeguato delle potenzialità. Mettendo assieme tutte le caratteristiche positive di ogni opera presente sul mercato potremmo probabilmente arrivare (quasi) vicini all'opera multimediale e interattiva ideale.

Mi sembra doveroso chiarire che le mie critiche sono fatte con spirito costruttivo.

È da tempo che affermo il valore del CD-ROM come strumento di cultura e che ne auspico la sempre maggiore diffusione, ed è da tempo che cerco di presentare i prodotti multimediali senza nasconderne i limiti.

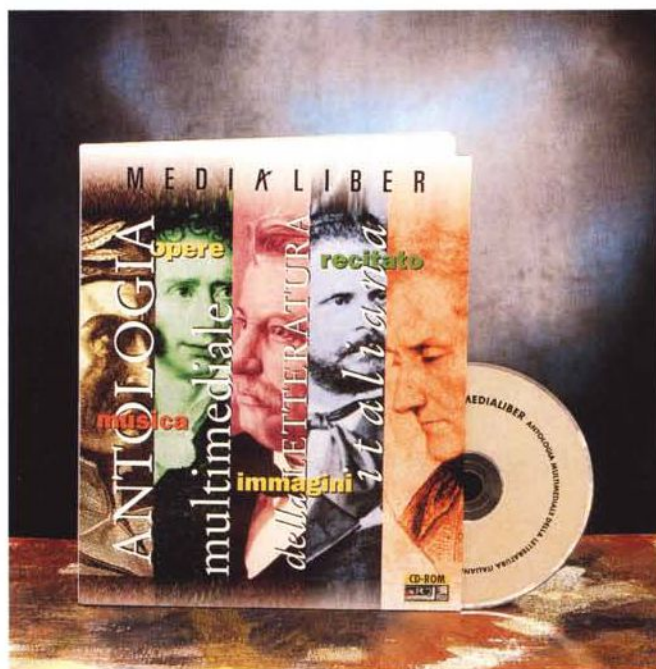
In tal modo voglio contribuire ad evitare ogni possibile delusione da parte dell'acquirente, che sarà probabilmente invogliato maggiormente a continuare negli acquisti, allargando di conseguenza il mercato e consentendo la nascita di interessi più forti e di conseguenza di opere migliori.

Ma passiamo ora alle recensioni del mese e salutiamo assieme l'arrivo di nuovi e interessanti prodotti italiani.

Medialiber

Antologia Multimediale della Letteratura Italiana

In breve: una panoramica multimediale sulla letteratura italiana, con opere complete dei più importanti autori della nostra letteratura, con le biografie, con strumenti di ricerca linguistica, con riassunti delle opere, presentazione delle opere poetiche, con musica classica rappresentativa di ogni secolo (circa 3 ore) che può accompagnarvi in sottofondo, con immagini d'epoca e fotografie dei luoghi letterari di rilievo, con brani di poesia recitati da attori professionisti.

Lo spazio richiesto su disco rigido è di circa 4 Mbyte.

Medialiber - Italsel (BO), Tel. 051/452562 — Lit. 159.000
Il Re Leone - Vobis Microcomputer (MI), Tel. 02/660721 — Lit. 119.000
Logos - Edirom (RM) Tel. 06/3232506 — Lit. 249.000
I Promessi Sposi - I 5 Data System (VC), Tel. 0161/251873 — Lit. 129.000
Raccolte fotografiche - Italsel (BO), Tel. 051/452562 — Lit. 39.000 al pezzo
(Prezzi IVA inclusa)

L'antologia è stata ed è lo strumento di studio della letteratura per gli studenti di scuola media di ogni livello. Ovviamente ogni livello prevede la sua antologia ed ogni insegnante decide quale adottare, quindi le differenze possono essere notevoli, anche se la materia di base è sempre quella.

Un'antologia è un po' come un viaggio turistico: anche quando la destinazione è identica, i percorsi e le esperienze possono variare molto da viaggiatore a viaggiatore.

Si può visitare l'India in una settimana o la si può girare in lungo ed in largo per mesi (forse senza capirne comunque l'essenza...). Così ci si può interessare della letteratura italiana studiando un'antologia e trascurando le opere complete oppure leggendo solo alcune di queste.

Normalmente un'antologia su carta non può proporci delle opere complete. Medialiber ce le propone, numerose. Un'antologia su carta non ci offre della musica, Medialiber sì.

Similmente, i brani recitati non fanno parte delle antologie tradizionali, ma sono una bella parte di questa antologia multimediale.

Insomma, ecco un bel modo di utilizzare la multimedialità a fini culturali, rendendo piacevole lo studio, che può essere accompagnato da brani musicali, eventualmente gestiti automaticamente dalla modalità «juke-box» (ne sto approfittando in questo momento: lavoro ed ascolto una sonata di Beethoven, esattamente l'opera 14 in do diesis minore).

Insomma, la mia valutazione complessiva è positiva, l'avrete già capito,

Medialiber - La schermata di apertura: da qui si accede con un click ad una delle sei pagine dell'antologia.

Le schermate di lavoro: semplici e di utilizzo immediato anche per i non addetti ai lavori.

Un esempio delle immagini di gusto antico (ma vi sono anche molte foto a colori di luoghi cui ci si riferisce nell'opera).

Lo stridente contrasto tra la grafica di sapore antico e la modernissima finestra di ricerca: un problema di tutte le opere multimediali ancora da risolvere.

ma per favore attenzione: non mi qualifico né come letterato, né come musicologo. Pertanto se un letterato contestasse la scelta delle opere letterarie inserite in Medialiber o se un musicologo decidesse che i brani musicali potevano essere scelti meglio, io non lo metterei affatto in discussione. Rimarrei però dell'opinione, ne sono certo, che quest'opera è godibile e fruibile da ogni persona che abbia un minimo di interesse per la letteratura italiana o per la musica classica. Come ho avuto modo di dire nel prologo alle recensioni di questo mese, certamente tutte le opere multimediali oggi presenti sul mercato sono perfettibili. Medialiber non può fare eccezione e sono quindi certo che nelle future edizioni non potranno che essere apportati miglioramenti che diano ulteriore risalto alla buona qualità generale; nel frattempo, azzarderò qualche giudizio su alcuni aspetti dell'opera.

Cominciamo dalla navigabilità: basta saper leggere ed usare il mouse e si può esplorare tutta l'opera senza difficoltà alcuna. Forse viene richiesta qualche conoscenza in più quando si deve effettuare una ricerca e decidere se si vuole ricercare la parola «esatta» o «composta», ma ci vorrà solo qualche minuto di sperimentazione per capire la differenza tra i due tipi di ricerca, o per capire che la voce «Conta» consente di contare le occorrenze di una data parola in un'opera (un tipo di ricerca certamente interessante per lo studente o anche per il semplice curioso come me che vuole sapere quante volte compaia la parola inferno nel Decamerone; per la cronaca, Medialiber afferma che la parola in questione compare 18 volte).

La navigazione avviene in un contesto grafico che mi sembra piacevole (giudicatelo voi dalle immagini che vedete) e che ci trasmette una sensazione rassicurante di antico e consolidato.

Certo non mancherò di rivolgere un complimento particolarissimo a chi saprà rendere «in tono» con il resto della grafica l'attivazione di una finestra di ricerca. Tutte le opere viste finora, pur se offrono una grafica sofisticata, con belle immagini e cura dei particolari, peccano della mancanza di una soluzione elegante quando si tratta di avviare una ricerca poiché si limitano esclusivamente a sovrappore stridentemente la classica finestra di Windows a grafiche molto più elaborate.

Finora non mi sembra di aver mai visto una soluzione degna di nota, ma sono certo che prima o poi (in proposito incoraggio i programmatori italiani a cercare di risolvere per primi questo problema di natura estetica) questo piccolo inconveniente sarà risolto.

Il Re Leone

Ricordo benissimo che vi sono stati molti pareri discordanti tra gli adulti che sono stati «costretti», come me, a vedere il film perché il dovere genitoriale chiamava.

I commenti successivi da parte degli adulti erano sempre concordi sulla qualità «tecnica» del film e sempre discordanti sulla qualità «morale»; ma i bambini erano tutti comunque contenti.

Anche questa versione interattiva della storia de «Il Re Leone» probabilmente registrerà lo stesso tipo di reazione, sostanzialmente positiva nei bambini e probabilmente discorde negli adulti (ho già registrato atteggiamenti che confortano questa tesi).

Io credo che «Il Re Leone» registrerà un buon successo di vendita e che sia destinato a rimanere nelle CD-teche di tutti come pezzo pregiato.

Sono tuttavia convinto che non sia questa opera della prestigiosissima Disney a diventare una pietra miliare sulla strada della multimedialità.

La grafica è bellissima, degna del film (che tutto sommato a me è piaciuto, lo confesso); la musica che accompagna le scene ed i movimenti è la stessa del film: molto accattivante, professionalmente ineccepibile; per i brani recitati sia in lingua inglese che in italiano la Disney si è avvalsa dei professionisti originali del film; per la programmazione, sicuramente sono stati reclutati i migliori programmatori disponibili, attirandoli a suon di dollari.

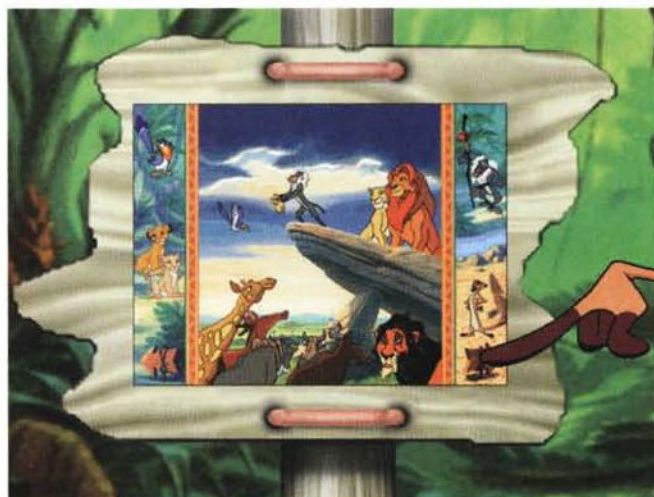
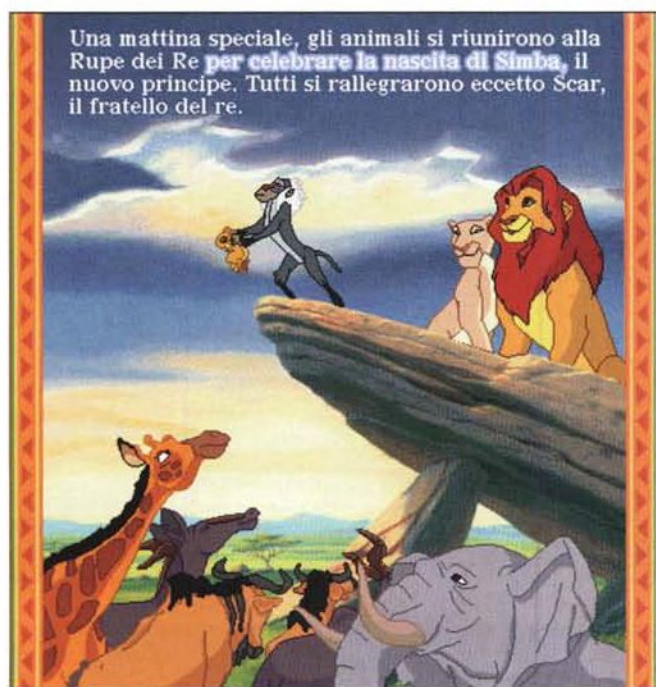
Insomma il meglio che si possa avere oggi nel settore multimediale è presente su questo CD-ROM. Ma manca l'originalità che speravo di trovare in un'opera di una compagnia così prestigiosa come la Disney.

Attenzione, cari lettori-genitori, se volete fare un buon servizio ai vostri figli non mancate di comperare questa opera multimediale interattiva, ma lasciatemi esprimere la delusione di chi, allevato nel mito di Disney (il suo primo film devo averlo visto nel 1946), sperava nel colpo da maestro, nel genio che indica una nuova strada.

Non è nell'onesto (pure onestissimo e pregevole) professionismo che si trova il segno che indica la nuova strada da percorrere. Il colpo di genio è riservato a pochi individui ed a pochi attimi; mi metto pazientemente in attesa: qualcuno prima o poi ci dirà qual è la strada da percorrere; magari la troveremo ovvia e scontata e la commenteremo con il solito: «ma come mai nessuno ci aveva pensato prima?».

In attesa delle grandi novità, godiamoci pure il meglio che la tecnica multimediale ci può offrire: nessuna sbavatura, nessuna imperfezione, nessuna esitazione, tutto scorre e si risolve in maniera impeccabile e tra l'altro, particolare non trascurabile, in lingua italiana o, a scelta, in lingua inglese.

La storia de «Il Re Leone» non devo certamente raccontarvela io: sul CD-ROM è identica a quella del film: i personaggi che ci sono presentati sono decisamente simpatici o odiosamente antipatici, come da copione. Le differenze le troviamo nei tre giochi che accompagnano l'opera multimediale:

Re Leone - Il primo quadro ci offre tutte le scelte possibili: avviare le immagini, attivare l'aiuto, farsi leggere automaticamente l'opera, scegliere le pagine preferite, scegliere la lingua.

Se vi sono dubbi sul funzionamento dell'opera, ecco che si può ricorrere a chiare e concise spiegazioni.

La pagina iniziale della storia: le parole si evidenziano durante la lettura del testo da parte degli attori: si facilita la comprensione ai più piccoli.

La scelta di pagine particolari avviene da questo quadro.

l'agguato all'uccello, la cattura degli insetti per nutrire uno dei simpatici personaggi, il disegno nel cielo di vari personaggi della storia semplicemente congiungendo a colpi di mouse stelline vaganti più brillanti delle altre.

Come ho già avuto modo di accennare, certi prodotti li affido per il collaudo ufficiale ai miei aiutanti: Giovanni di 10 anni e Vincenzo di 6 (presentano l'indiscutibile vantaggio che mi sono assai grati per il fatto che gli consento di lavorare per me gratuitamente - anzi, se avessero dei mezzi propri probabilmente mi offrirebbero del denaro pur di poter usufruire del mio PC!). Per «Il Re Leone» ho usufruito anche della consulenza di una simpatica bambina di circa 8 anni che ho incontrato in redazione. L'inconsapevole povera piccola ha lavorato per me con entusiasmo per non meno di due ore confermando la presa che quest'opera ha sui bambini e ringraziandomi alla fine con un bacio! Che sia diventato un po' schiavista?

I miei piccoli consulenti hanno potuto apprezzare un cartone animato di classe trasposto sul mezzo multimediale ed arricchito di giochi interattivi, oltre che dalle ormai «solite» sorprese che si possono ottenere con un click sui vari personaggi o su parti del paesaggio.

Si clicca sulla savana e questa viene attraversata da giraffe in corsa, si clicca su uno dei personaggi dei quadri (dei quali in queste pagine sono presenti alcuni esempi) e questi si animano e fanno cose buffe e simpatiche. Insomma, soluzioni che ci siamo già abituati ad incontrare, ma questa volta confezionate con la professionalità alla quale la Disney ci ha abituati e soprattutto in lingua italiana.

Logos

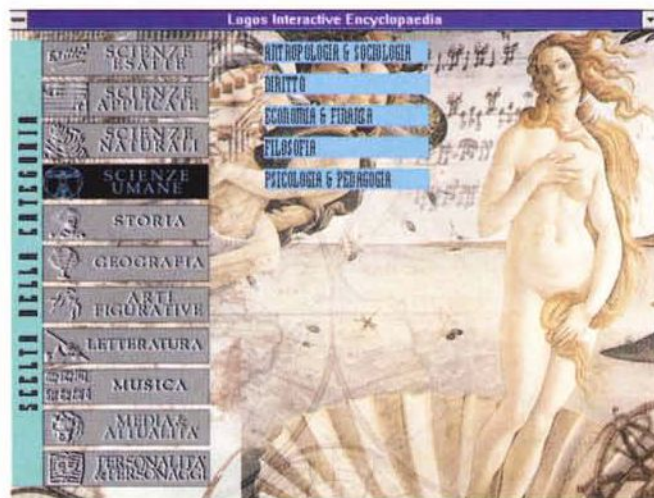
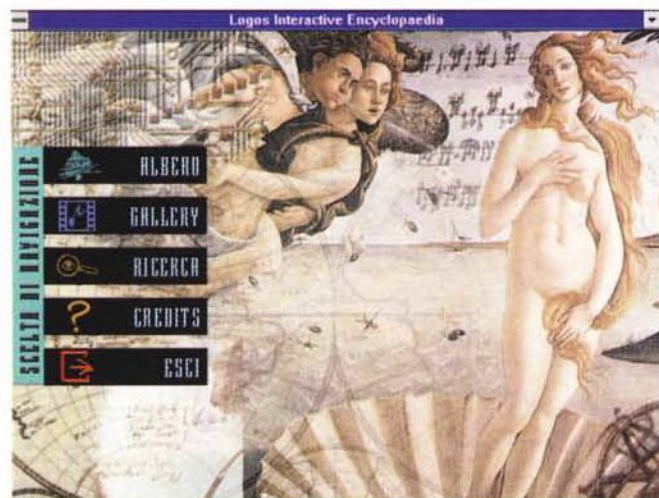
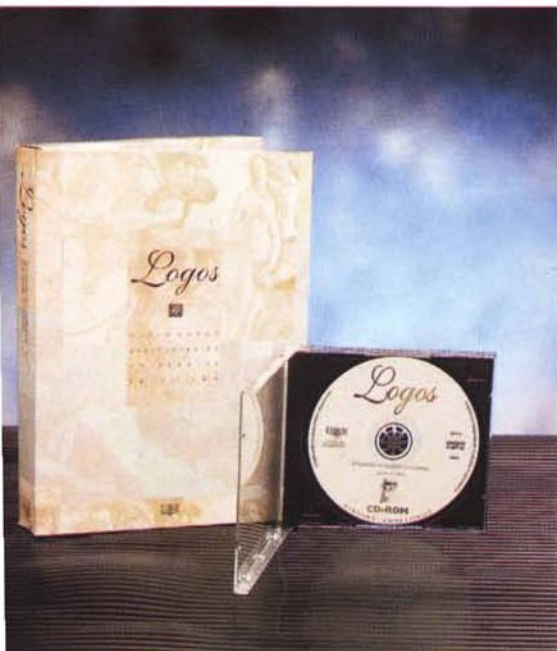
In breve è un dizionario enciclopedico multimediale in italiano, che contiene una buona serie di lemmi, di filmati, di immagini, di informazioni, capaci di soddisfare la stragrande maggioranza delle esigenze culturali dell'italiano medio. Insomma, mi sembra che ci sia un rapporto molto favorevole tra qualità e prezzo.

Non sono in grado di dire a quale livello qualitativo si possa collocare questa opera e se essa possa perdere dei punti in un esercizio di raffronto con le opere su carta, ma una cosa è certa: finalmente abbiamo a disposizione un'enciclopedia che è un vero strumento di ricerca culturale e non un sistema per decorare gli scaffali di una libreria. Logos può essere usato con assai maggiore facilità dell'enciclopedia tradizionale e quindi si qualifica come vero strumento di cultura (le sue funzionalità decorative sono nulle: in una libreria quasi scompare!).

L'applicazione richiede dai 15 ai 25 Mbyte su disco rigido; una quantità di memoria che può sembrare esosa, ma bisogna pur fare i conti con gli standard dei sistemi di oggi che non prevedono meno di 500 Mbyte di disco rigido e superano spesso il Gigabyte. Ad Abacus '95 un simpatico inglese direttore marketing della Intel ha affermato che sotto l'albero di Natale gli italiani avrebbero trovato almeno un Pentium 75. E aveva ragione, ho potuto constatarlo in diversi modi. Insomma, attrezzatevi, perché la tendenza (nel bene e nel male) è questa e per poter usufruire dei prodotti in arrivo avremo bisogno sempre più di maggiori risorse in termini di velocità, memoria, spazio su disco, ecc.

Come funziona Logos? Semplicemente con una bella serie di click; banale, ma il mondo della conoscenza è oggi a portata di mouse salvo che per le situazioni nelle quali diventa difficile avere dei ripensamenti.

Con Logos, quando si parte in una direzione, rimane a volte difficile tornare indietro: si è costretti a proseguire sulla strada scelta fino a quando non sia possibile trovare un punto nel quale tornare indietro al passo desiderato. L'inconveniente, seppure piccolo, è notevolmente fastidioso e l'editore dovrebbe prov-

vedere a farlo sparire nelle prossime edizioni.

Poi c'è la freccia nell'angolo superiore dello schermo di lettura che non conosce «mezzi termini»: basta un click e ci si ritrova senza tanti complimenti fuori dall'applicazione senza nemmeno la possibilità di confermare la propria volontà di chiudere Logos. È vero che si può naturalmente rientrare subito e con altrettanta rapidità (10 secondi per il lancio non sono molti), ma forse l'inserimento di un passo di conferma potrebbe essere accolto con simpatia.

Terminata questa piccola critica vale la pena valutare con più attenzione cosa accade quando si cerca di risolvere un dubbio con Logos.

Il primo istinto è quello di cliccare su «Albero» della prima schermata e scoprire tutti i «rami» della conoscenza a disposizione, come si vede dalla schermata pubblicata in queste pagine. Un successivo click di scelta ci conduce al quadro di lettura e ricerca, illustrato anch'esso in queste pagine.

Da qui è possibile partire per ricerche su argomenti specifici: dalla zona «Selezione» posso digitare un criterio di ricerca e attivare le informazioni tramite la freccia, oppure andare avanti e indietro per esplorare l'argomento voce per voce. Trovato qualcosa di interessante è possibile appuntarla nel Segnalibro e se si desidera riesaminare il percorso seguito è possibile attivare la specifica funzione disponibile sotto la voce Cronologia.

Naturalmente vi sono in tutti i testi (o quasi) dei collegamenti ipertestuali evidenziati in rosso, per cui si possono fare balzi notevoli da un argomento all'altro, passando con facilità dalla geografia alla storia.

Un esempio: quando ci si interessa delle caratteristiche geografiche della Calabria, si può passare facilmente alla storia dei Goti, perché da questi fu percorsa in un certo periodo storico. La funzione della Cronologia è particolarmente utile in questi casi per tornare indietro e non «perdere il filo» delle proprie ricerche.

Da questa finestra si può tornare a «casa», ovvero alla prima schermata, oppure all'Albero o alla «Gallery», che è una parata delle informazioni accompagnate da complementi multimediali, la cui natura è segnalata sulla destra dall'appropriata attivazione delle icone «macchina fotografica», «macchina da presa» e «note musicali».

Come ho avuto occasione di affermare in passato, la qualità dei filmati è ancora e sempre lontana dalla qualità televisiva a pieno schermo, in tutti i prodotti multimediali visti fino ad oggi. Anche Logos non fa eccezione, ma ci assicura almeno lo standard qualitativo corrente per i filmati, buona qualità visiva delle foto in formato .BMP e discreta qualità della musica (non per audiofili veri, probabilmente, ma sufficiente per il contesto in cui si deve ascoltare, che è documentale).

Anche dalla prima schermata si può decidere di effettuare una ricerca che tipicamente sarà più lenta delle ricerche effettuate nei vari «rami» di conoscenza. D'altro canto, possiamo anche trovarci nella situazione di non sapere classificare con sicurezza una parola, anche se abbiamo voglia di conoscerne il significato.

Un'ultima osservazione sul riquadro di lettura dei testi: il fondo grigio picchiettato non agevola la lettura, potrebbe essere meglio un fondo uniforme. Nel complesso la grafica scelta è adeguata, anche se rimane un esercizio molto difficile accoppiare le immagini di uno dei grandi classici della pittura a icone di ambiente informatico.

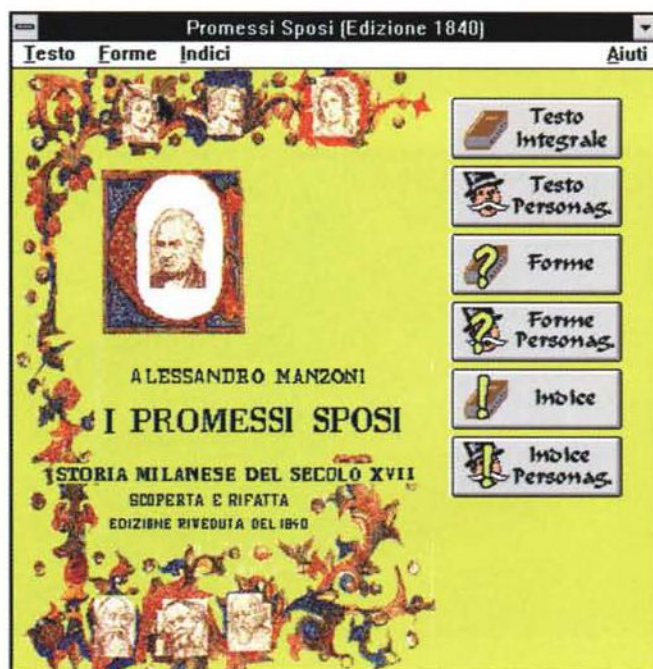
Logos è certamente utile, godibile, facilmente fruibile ed economicamente accessibile.

I Promessi Sposi

Non mi sarei mai aspettato di vedere quest'opera manzoniana, con la quale tutti noi abbiamo avuto a che fare almeno ai tempi di scuola, trasposta su CD-ROM. In fondo si tratta di qualche centinaio di pagine che possono entrare comodamente su un dischetto (si tratta di circa 1.3 Mbyte di testo, che con la compressione potrebbero entrare con la massima comodità anche in un dischetto da 720 Kbyte).

Allora, viene spontaneo chiedersi come mai sul CD ci siano circa 170 Mbyte di file. La curiosità viene facilmente soddisfatta esaminando con il File Manager di Windows il contenuto del CD e si scopre così che esistono numerosi file in formato .DB e .NDX che occupano a volte più di 10 Mbyte ciascuno.

Qui si spiega un po' tutto: I Promessi Sposi vengono esaminati da ogni possibile angolo visuale. Si esaminano le ricorrenze di ogni parola, i fatti di ogni personaggio, legandoli gli uni con gli altri, consentendo così allo studioso di scoprire anche i legami più minuti tra i personaggi ed i fatti.

Chiaramente si tratta di un'opera destinata agli studiosi del Manzoni e de «I Promessi Sposi», che sicuramente non mancheranno di approfondire la loro conoscenza di quest'opera e che potranno trovare interessante, ad esempio, sapere che la parola «voi» compare 358 volte delle quali 4 con l'iniziale maiuscola. Gli studenti sicuramente si accontenteranno della versione su carta, magari ereditata dal fratello maggiore, dal papà o addirittura dal nonno.

Raccolte fotografiche

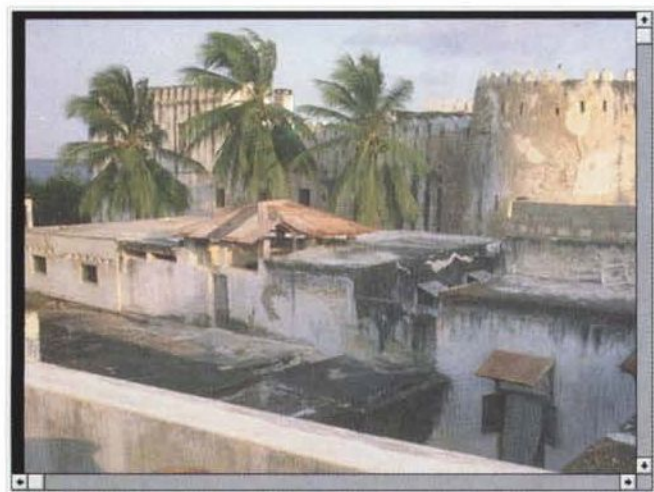
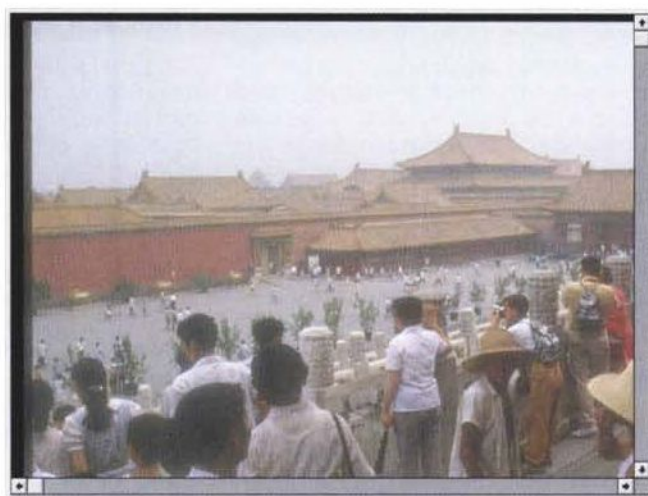
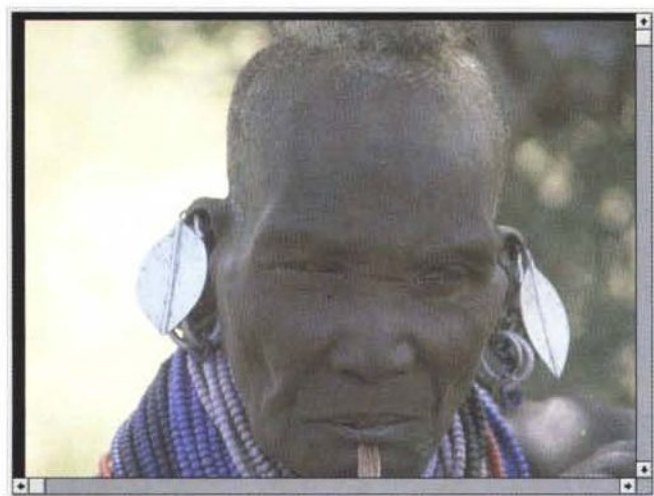
Sempre più spesso troviamo in esposizione tra gli scaffali dei negozi raccolte fotografiche su CD-ROM; in quest'occasione vale la pena segnalarne due: Obiettivo Kenya e Obiettivo Cina; entrambe sono costituite da 300 fotografie d'autore: sul Kenya con l'isola di Lamu, laghi e paesaggi nel primo caso; sulla Via della Seta, su Pechino e più in generale sulla Cina nel secondo.

Potrei finire qui e dire ai lettori: giudicate voi. Questo per una semplice ragione: o ci si trova davanti a capolavori assoluti della fotografia, ovvero davanti a opere che sono assolutamente indiscutibili, oppure davanti ad espressioni di un professionismo di livello più o meno elevato che però può o meno incontrare il favore del pubblico. Come faccio a dirvi che le foto trovate in queste collezioni sono molto belle sapendo che qualcuno potrebbe poi trovarle banali?

Tralasciamo quindi la qualità delle trecento foto inserite in ognuno dei CD-ROM e vediamo invece il tipo di presentazione.

Dopo aver avviato il «tutorial» saprete in cinque minuti come gestire il CD-ROM e potrete avviare uno slide show, se ne avete voglia, e stare lì a godervi lo spettacolo, con l'accompagnamento di musica appropriata (che si richiama all'ambiente, naturalmente).

Se poi amate documentarvi, potete cliccare sull'icona dei testi e leggere di storia, costumi locali, notizie geografiche, etnie, collegate alle immagini. Insomma, potete fare un bel viaggio in Cina, in Kenya o in altre località del mondo senza muovervi da casa.

Insomma, questi CD-ROM sono piacevoli, godibili e possono stimolare la voglia di viaggio. Se posso suggerire qualcosa agli autori riguarda esclusivamente l'inserimento di una cronaca di viaggio per mettere il lettore in grado di ripercorrerlo, se ne ha voglia, senza doversi troppo preoccupare della pianificazione. Un suggerimento che considero altruista, consapevole di non poter partire per uno di questi meravigliosi viaggi mi accontenterò di sedermi davanti al mio PC a fare il «vagabondo della fantasia multimediale». MC

Obiettivo Kenya.

Obiettivo Cina.

MCdigest

MCdigest

RACCOLTA INTEGRATA DI ARTICOLI TRATTI DA MCmicrocomputer

DIGITAL IMAGING

IN OMAGGIO UN CD-ROM

SELEZIONI E TRATTAMENTO DEL COLORE

TEORIA E TECNICA DELL'ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI

KODAK E LA FOTOGRAFIA DIGITALE

Il CD-ROM multi-piattaforma (PC/Mac) allegato a MC-digest DIGITAL IMAGING contiene anche le versioni demo (tryout) di Adobe Photoshop per Windows e Mac e di Adobe Illustrator per Mac.

Centoventotto pagine di articoli di attualità, prove di prodotti, reportage di mostre ed articoli teorici e pratici sulle tecniche di elaborazione digitale delle immagini. Il CD-ROM permette di ricercare, visualizzare, stampare gli articoli di fotografia digitale pubblicati su MCmicrocomputer e contiene anche le immagini ad alta risoluzione utilizzate nella rubrica "Digital Imaging"

In omaggio un CD-ROM Windows con dieci programmi PD-Shareware e le versioni demo di AXA PRODUCER, GENIE FOR ALLADIN, SCENE STEALER, MONTAGE INTERACTIVE, VITEC VIDEOCLIP.

I temi dell'integrazione del computer con il video esaminati mediante prove di prodotti, articoli teorici e pratici: dalla compressione digitale video e audio alle tecniche di riduzione data-rate; dagli standard MPC e MPC2 al Multimedia Publishing. Un prodotto completo per creare slideshow, animazioni e piccoli film sul proprio personal computer

Per acquistare MC digest compilate il tagliando e inviatelo a:

Technimedia srl - Ufficio Diffusione - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma - Tel.: 06/418921 - Fax: 06/41732169.

Il presente tagliando annulla e sostituisce il consueto modulo pubblicato nelle ultime pagine della rivista.

Vogliate spedire al seguente indirizzo i numeri di ***MCdigest*** *indicati:*

- ❑ MC digest N° 1 - "Digital Imaging" Prezzo Unitario: ***Lit. 25.000*** Quantità_______ Totale____________
- ❑ MC digest N° 2 - "Computer & Video" Prezzo Unitario: ***Lit. 25.000*** Quantità_______ Totale____________

Cognome e Nome ______________________________

Indirizzo ______________________________

CAP ________ Città ____________________ Prov. _____ Telefono __________

Pagherò L. ________________ e pertanto

- ❑ Allego fotocopia del versamento sul c/c postale n. 14414007 intestato a: Technimedia srl - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma
- ❑ Allego versamento a mezzo vaglia postale intestato a: Technimedia srl - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma
- ❑ Allego assegno intestato a Technimedia srl
- ❑ Pagherò con Carta di Credito ❑ CartaSi ❑ Diners ❑ American Express

N°____________________ Scad. __________ intestata a: ____________________

Indirizzo ______________________________

Le arti e la cultura dai mecenati agli sponsor

Una volta erano i personaggi come Lorenzo il Magnifico che spendevano munificamente per favorire chi si dedicava alle arti. Oggi i principi mecenati non esistono più, sono stati sostituiti dai dirigenti delle grandi compagnie multinazionali e anche, nel nuovo mondo, da personaggi dotati di straordinarie fortune personali. Ma cosa c'entra questo discorso con i CD-ROM? Ora vi dimostro che...

di Dino Joris

Bill Gates ha speso circa 50 miliardi per il codice Hammer aggiudicandosi un posto di rilievo nell'Olimpo dei collezionisti di opere di notevole significato storico-artistico. Molti privati, in America, fanno regolarmente donazioni di qualche milione di dollari a favore di fondazioni artistiche, culturali, umanitarie. Molte multinazionali adornano gli ingressi delle loro sedi con sculture di dimensioni e costi ragguardevoli.

Solo per fare un esempio, la RAI ama adornare le proprie sedi con cavalli morenti o alati.

Acquisti o donazioni trovano le loro ragioni nell'amore per l'arte, nella cura della propria immagine e così via; qualche volta (sono maligno) l'elusione fiscale può avere la sua parte. Insomma, le ragioni per spendere i milioni o i miliardi in esubero possono essere molteplici e variare in «classifica» tra due estremi: ragioni nobilissime e ragioni abiette (il riciclaggio di denaro sporco potrebbe entrare in questa categoria?).

Comunque stiano le cose, rimane il fatto che chi spende denaro per finanziare attività in qualche modo connesse con la cultura e la sua diffusione deve essere considerato un benemerito. Soprattutto quando, come nel caso dell'ENEL, la promozione culturale-artistica non viene fatta finanziando la creazione di una bella statua, ma la creazione di opere multimediali quali quelle che presento in questo numero. Forse all'ENEL non saranno d'accordo sull'etichetta «sponsor» da me utilizzata nei loro confronti, ma quale altra parola potrei usare visto che l'edizione delle opere è firmata Progetti Museali Editore, la realizzazione tecnica è di Infobyte e la distribuzione è affidata ad una società legata alla RAI come SACIS? Quale altro ruolo, se non quello di «finanziatore benemerito» rimane all'ENEL?

Ho dovuto fare qualche riflessione sulle recenti polemiche relative alle bollette «gonfiate» e sulle centinaia di miliardi che pare noi consumatori abbiamo pagato in più. Alla fine, ho concluso che i soldi spesi per questa avventura multimediale non sono probabilmente molti e che quindi le probabilità che il mio giudizio possa essere negativamente influenzato, sia pure inconsciamente, dai costi delle mie bollette della luce sono scarse. Ecco quindi che parlo delle coproduzioni ENEL/Infobyte senza pregiudizi.

Prima di passare alla recensione dei singoli prodotti, lasciatemi esprimere un'affermazione scherzosa: «dopo la produzione di queste opere siamo tutti autorizzati a pensare che dimenticando una lampadina accesa non abbiamo sprecato nulla, ma solo aumentato il nostro contributo alla diffusione della cultura». I miei giovani figli partecipano con entusiasmo, visto che dimenticano regolarmente la luce accesa in un paio di camere quando escono la mattina per andare a scuola: che io debba ringraziarli per questo?

È tempo di occuparci con un minimo di serietà delle opere di questo mese.

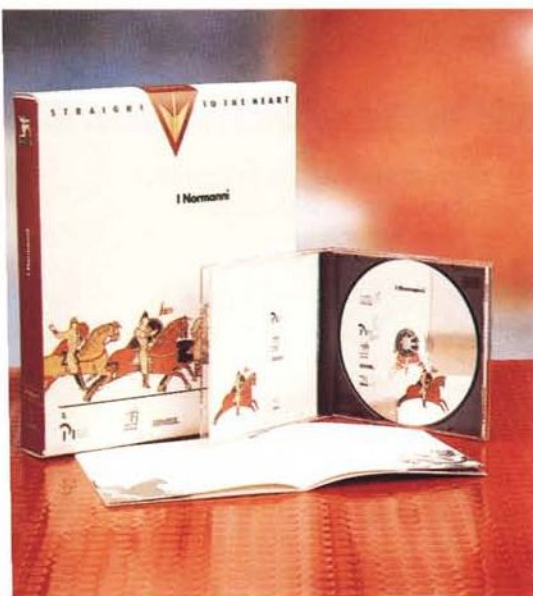
I Normanni

A chi vuole solo e semplicemente fermare «I Normanni» dopo averlo lanciato, devo ricordare che fermare i Normanni non è mai stata impresa facile in tanti secoli, quindi perché mai dovremmo aspettarci che fermare lo scorrere di questa opera debba essere impresa da poco?

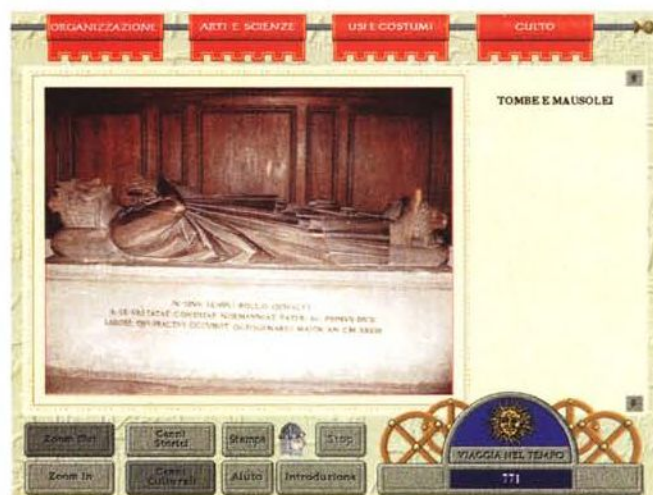
Scherzi a parte, questa è forse l'unica pecca evidente riscontrata; poco ma-

I Normanni
Federico Fellini
La Basilica di S.Francesco in Assisi

Produttori:
ENEL Spa - Via G.B. Martini, 3 - Roma
Tel.: 06/85091
Infobyte Spa - Via della Camilluccia, 67 - 00135 Roma - Tel.: 06/355721 Fax: 06/35572300
Editore:
Progetti Museali Editore - Via Giulia, 98 - 00186 Roma - Tel.: 06/6865751
Distributore:
Sacis - Via Teulada, 66 - 00195 Roma
Tel.: 06/374981 Fax: 06/3723492
Prezzo *(IVA inclusa)*:

I Normanni	*Lit. 79.000*
Federico Fellini	*Lit. 98.000*
La Basilica di S.Francesco in Assisi	*Lit. 98.000*

L'area di origine dei nostri eroi.

Un esempio di arte normanna.

Come si possono esaminare i vari aspetti dei Normanni? Con un click appropriato.

Una delle tante immagini documentarie dell'opera.

le in realtà, perché di voglia di fermare I Normanni, una volta lanciata l'applicazione, non ne viene molta, si rimane letteralmente affascinati e quindi si pensa a navigare tra le varie pagine piuttosto che a uscire dall'applicazione. Che i programmatori contassero su questo quando hanno deciso di non dotare l'applicazione di un bottone di uscita? Proprio così: per uscire dal programma non ho trovato altra soluzione che premere la classica (per Windows) combinazione di tasti Alt-F4.

«I Normanni» si apre su un riquadro che rappresenta una carta d'Europa nella quale la colorazione rossa indica la loro presenza sul territorio nei vari periodi storici: si inizia dalla fascia meridionale della penisola scandinava e poi si procede verso sud, attraversando l'Europa sino a raggiungere il «mezzogiorno» d'Italia e la Sicilia. La carta può essere opportunamente focalizzata su dettagli a scelta, con una funzione di zoom a portata di click. Visto che si tratta di un atlante storico, non è lecito attendersi troppo da questi ingrandimenti, destinati a focalizzare zone piuttosto ampie e che non hanno la pretesa di offrire descrizioni precise ed accurate come il resto delle informazioni contenute nell'opera. Diverso è il discorso che riguarda lo scorrimento della mappa nelle quattro direzioni: piuttosto che spostare la mappa di un'intera finestra, i programmatori hanno preferito eseguire uno «scroll» che mantenga i riferimenti alla vista precedente senza escludere gli elementi territoriali appartenenti ad un filo conduttore comune.

I Normanni sono esaminati dai punti di vista culturale e storico attraverso uno strumento di «viaggio nel tempo» che consente al lettore di stabilire quale anno esaminare da vicino per il periodo che va dal 771 al 1250. Quando si agisce su questa sorta di macchina del tempo si predispongono automaticamente le varie informazioni relative all'anno scelto. Ad esempio, se si sceglie l'anno 1250 e si clicca sull'icona «Sovrani», automaticamente appare un riferimento al sovrano del tempo, Federico II. Lo stesso approccio si ha nei confronti di personaggi e fatti, mentre i riferimenti alle arti ed ai costumi non

sono necessariamente legati ai periodi di tempo definiti dalla «macchina del tempo». Come il lettore può facilmente rilevare dalle schermate presentate, la suddivisione nei vari argomenti consente di guardare ai singoli aspetti della storia dei Normanni in modo interattivo, ma c'è anche la scelta, nella schermata iniziale, di seguire un'introduzione generale per esaminare a grandi linee la storia di questo affascinante popolo ed essere quindi in grado di effettuare ulteriori esplorazioni e approfondimenti a ragion veduta, dopo avere «rinfrescato» le nozioni acquisite ai tempi di scuola.

La grafica è molto accurata, come il lettore può vedere; le musiche sono anch'esse piacevoli e plausibilmente «d'epoca» (non posso giurare che un musicologo non abbia diritto a censurare l'appropriatezza delle scelte, ma il «tono» medievale delle composizioni ben si accorda con l'insieme). A completamento della parte audio, le voci dei narratori sono evidentemente quelle di attori professionisti e quindi si ascoltano con piacere.

Visto che la qualità dei contenuti ed il modo di proporli non si discute, non mi rimane che citare le poche limitazioni che affliggono quest'opera; una di queste è la scelta di imporre un modo di visualizzazione un po' più evoluto rispetto alla media: «I Normanni» vogliono una risoluzione di 1024 x 768 pixel e non si accontentano, come accade con la maggioranza degli altri prodotti multimediali, di un più consueto 800 x 600 e tanto meno di 640 x 480 pixel. Anche il requisito di memoria RAM è abbastanza alto, visto che è di 8 Mbyte, ma c'è da dire che oggi nessuna persona sensata compra un PC che non sia dotato di Super-VGA e di almeno 8 Mbyte di RAM. Le limitazioni imposte riguardano quindi coloro che hanno stazioni vecchiotte e che non amano aggiornarsi troppo di frequente. Che siano rimasti una minoranza non significativa ai fini delle vendite di questi prodotti?

Continuando nell'elencazione delle piccole mancanze bisogna sottolineare il fatto che non c'è modo di evidenziare e copiare i testi che si leggono. Non sono in grado di valutare quanto sia importante per il grande pubblico avere la possibilità di copiare dei brani, magari per fare delle citazioni in propri temi, articoli o scritti di qualsivoglia natura. La mancanza di una funzionalità di questo tipo è però facilmente aggirabile per il semplice fatto che rimangono intatte le possibilità di stampa e quindi anche quelle di creazione di un file di testo dal quale copiare tutto quello che si vuole. Per quei pochi che non conoscono i «trucchi del mestiere» basta dire che in Windows esiste la possibilità di selezionare una stampante «Generica su File»; in tal modo il testo da stampare viene indirizzato su un file in formato ASCII, leggibile da qualunque programma di videoscrittura.

Dopo avere spiegato questo banalissimo «trucco», e prima di passare al prossimo CD-ROM concludo dicendo che «I Normanni» è un'opera godibilissima per chiunque abbia un minimo interesse per fatti storici, artistici e culturali; mi auguro sinceramente che possa avere il successo necessario per stimolare la produzione di altre opere del genere.

Federico Fellini

Gli argomenti che possono essere utilmente trattati su CD-ROM sono moltissimi, ma non c'è dubbio che certi argomenti tendano ad essere privilegiati, come accade ad esempio per Federico Fellini. Questo è il secondo CD-ROM dedicato al grande regista recentemente scomparso che esamino ed è quindi la seconda volta che mi faccio «multimedialmente emozionare» dall'argomento, sospettando fortemente che non sarà l'ultima.

Devo dire che è passato almeno un anno tra la visione della prima opera e questa. Bene, un anno in campo informatico è un periodo di grande rilevanza, visto che i progressi nel settore sono quasi quotidiani. Mi sembrava pertanto ovvio attendermi da questa versione una migliore qualità di filmati. Infatti non sono stato deluso. Ma con la rapidità di evoluzione delle tecnologie che il mercato dell'informatica impone è molto probabile che l'anno prossimo vedremo su CD-ROM dei filmati di qualità TV che faranno sembrare obsoleti quelli di oggi.

Le emozioni non cambiano con il cambiare della tecnica e quest'opera su Fellini (sempre che abbiate amato e amiate questo regista) vi darà probabilmente delle belle emozioni oggi, domani, sempre.

Il piacere che si prova interagendo con questa opera multimediale è il piacere della «rivisitazione» delle opere cinematografiche già viste, ma anche il piacere della scoperta di loro aspetti nuovi, che ci sono rivelati dal regista stesso!

Infatti, su questo CD-ROM sono presenti molti commenti di Fellini, su film e situazioni, che possono essere illuminanti.

Forse avete già capito che sono un estimatore di questo grande regista e quindi non posso non avere un atteggiamento benevolo nei confronti di un'opera che mi parla dei suoi lavori e della sua (ma anche nostra) vita. Proprio perché sono consapevole di essere «di parte», tenterò di essere più oggettivo il possibile, evitando atteggiamenti da «tifoso della curva sud».

Ma come posso evitare di richiamare la vostra attenzione sulla genialità della «copertina» che vede il nostro esibirsi in un agile balzo (sembra tuffarsi nel suo mondo) dopo essersi tolto la giacca, ma con camicia (bianca) e cravatta?

Il genio è semplicità.

Spezzoni di cinema e Fellini salta ancora.

Grafica accattivante e «navigabilità» a vista.

Uno dei tanti brevi ma significativi filmati.

Uno degli argomenti «magici»: l'occulto.

Non voglio tentare di spiegarvi quello che non so, ovvero perché questa immagine è assolutamente affascinante. Ma lo è, sono certo che concorderete con me.

Il resto è tutto al livello del magico che quella figura di «Fellini che salta» ci trasmette. E la bellezza del mezzo multimediale diventa evidente quando proviamo l'impulso di rivedere un brano filmato o risentire un pezzo recitato e possiamo farlo con un solo click. Noi comuni mortali (e siamo in tanti ad essere comuni), che abbiamo bisogno di tempo per capire, che non cogliamo l'essenza delle cose in modo immediato e diretto, acquisiamo, con il mezzo multimediale, tutto il potere che ci viene conferito dalla possibilità di ripetere

Anche i film controversi hanno il loro posto.

e ripetere e ripetere i filmati, i brani recitati, i suoni, finché non ci entrano nell'anima. Probabilmente è proprio questa l'essenza di questo nuovo strumento che consente a tutti di penetrare le cose a fondo, quando vi sia la volontà di farlo. Provate; e scoprirete che rivedere molte volte gli stessi filmati, ascoltare molte volte le stesse parole, vedere molte volte le stesse immagini può causare ogni volta emozioni sostanzialmente diverse, perché di diversa profondità ogni volta.

Ho appena ascoltato la testimonianza di Alberto Sordi, che dice di Fellini che «era il più grande bugiardo del mondo... ma raccontava le sue bugie in modo affascinante». Questa testimonianza viene raccolta nella sezione intitolata «Dicono di Lui».

La biografia non è certo meno affascinante delle altre sezioni, ma «Le Opere» ci porta a vedere brani significativi di ciascuno dei film realizzati. Certo, solo brani di pochi secondi, ma sicuramente tutti carichi dei messaggi felliniani che con questa opera diventano più comprensibili per tutti.

La Basilica di S. Francesco in Assisi

Sorpresa grande: dopo avere cambiato la risoluzione a 1024 x 768 per esaminare gli altri prodotti ENEL/Infobyte, mi ritrovo inopinatamente con un'opera che richiede una risoluzione di 640 x 480. Cambio subito l'impostazione di Windows per tornare all'origine e per poter meglio vedere cosa offre questo CD-ROM, che appare subito interessante e capace di risvegliare memorie sopite da tempo (l'ultima mia visita ad Assisi risale a moltissimi anni or sono).

Come si vede nella parte alta della schermata che rappresenta una veduta esterna della basilica, il menu offre una scelta tra le voci Religione, Storia, Architettura e Arte: un click su queste voci attiva dei filmati introduttivi sui vari argomenti.

Ma non sono solo questi i «punti caldi» che possono attivare le esplorazioni della basilica. Un'escursione sulla schermata effettuata con il mouse ci porta facilmente a scoprire che vi sono «nascosti» dei punti di attivazione di informazioni sulla Topografia, sul Campanile, sulla Struttura, oltre che i punti di ingresso (Entra) corrispondenti alle porte inferiore e superiore.

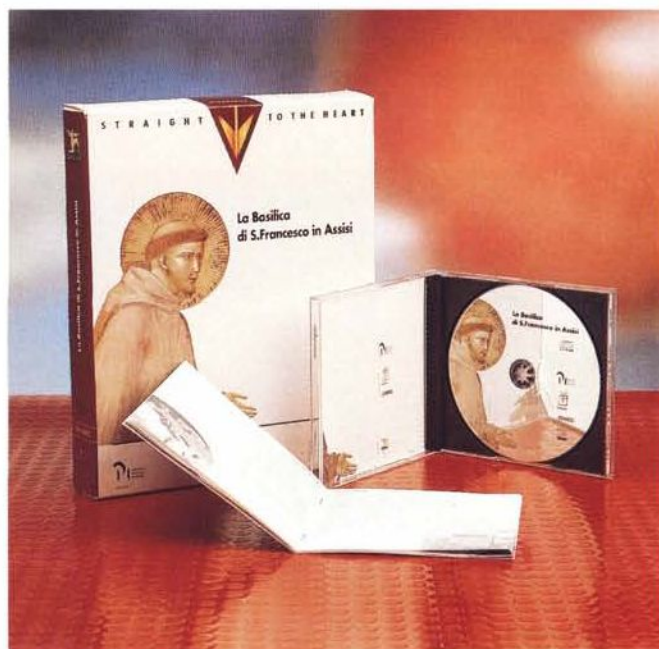
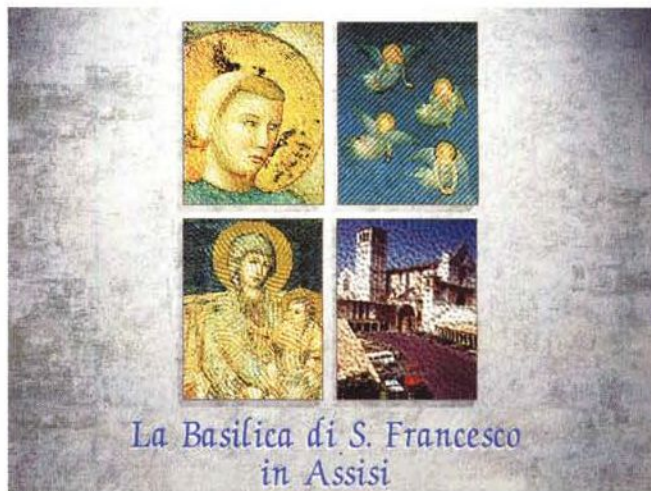
Una volta «entrati» nella basilica si hanno a disposizione nella parte alta della schermata due voci di menu: Cicli e Autori. Attivando Cicli si ottengono delle informazioni sull'intero ciclo pittorico di cui fa parte l'opera che si sta esaminando (chi nutre interessi per tale settore certamente non resisterà alla tentazione di «visitare» la basilica, probabilmente nel «religioso silenzio» che il luogo ispira). Un click sulla voce autori ci porta ad esaminare i dettagli disponibili su Cimabue, Giotto, Lorenzetti e Simone Martini.

Nella parte bassa dello schermo appaiono delle icone in numero variabile, in relazione alla situazione nella quale ci si trova, che sono di ausilio nei movimenti, consentendo di tornare indietro, attivare la navigazione, effettuare delle ricerche, stampare, uscire, proseguire.

Anche in questa opera la fruizione non richiede alcuna capacità particolare oltre a quella di manovrare il mouse con un minimo di destrezza.

Da quello che ho potuto capire, la visita virtuale che si può fare alla basilica è ancora più completa, da un certo punto di vista, della visita reale, perché con quest'ultima non si hanno a disposizione i riferimenti qui forniti nei cosiddetti «Cicli», a meno che non si affronti la visita con «piglio tedesco», ovvero avendo sotto braccio un volume capace di fornirci tutte le informazioni possibili per illuminarci sulle opere osservate (non è un caso che la Germania annoveri nella propria popolazione qualificati studiosi dell'arte oltre che qualificati archeologi di fama mondiale).

Visto che non siamo tedeschi, ma italiani (mi perdoni l'eventuale lettore tedesco e comprenda quanto rispetto c'è nelle mie parole), non c'è dubbio che la cosa migliore da fare sia quella di effettuare una visita virtuale prolungata e il più possibile approfondita, per poi passare alla visita di persona (senza librone sotto il braccio), che garantisce la migliore visione possibile, senza doversi preoccupare di risoluzioni, schede grafiche, monitor. La visita di persona sarà senza meno molto più interessante per chi porta con sé il notevole bagaglio di nozioni acquisibili con quest'opera multimediale.

Un'ultima nota: la musica che accompagna le visite alle varie opere è sempre appropriata, abbastanza ovviamente scelta tra la musica da camera.

La schermata di apertura.

La Basilica, i menu di consultazione ed una serie di «punti caldi» nascosti.

I filmati di preparazione.

La topografia.

L'interno della Basilica inferiore.

Il dettaglio di una delle opere.

Un esempio di dettaglio sui Cicli.

The Italian Metamorphosis

Il prestigio del Guggenheim Museum è grande in tutto il mondo. Una mostra predisposta da un museo di questo livello non poteva che essere di alta qualità; lo stesso vale per il suo primo CD-ROM.

La quantità di materiale messo a disposizione è decisamente impressionante, anche perché questa Metamorfosi Italiana dal 1943 al 1968 si occupa di ben venticinque anni della nostra vita politica, culturale e artistica, con testi scritti e parlati, immagini, e filmati.

L'organizzazione di questa mostra su CD-ROM è imperniata sull'uso di una tavola cronologica (Time Chart) che vedete rappresentata nella figura pubblicata in queste pagine. Mediante essa ci è consentito scegliere con un solo click sia il periodo che l'argomento di interesse. È chiaro che avere a disposizione un simile strumento concede al lettore grande libertà d'azione, evitandogli qualunque tipo di passaggio obbligato. Anche la scelta dei periodi prefissati nel Time Chart può essere superata utilizzando le funzioni di ricerca che offrono la possibilità di scegliere l'anno che si vuole esaminare, oltre ad effettuare ricerche su autori ed opere.

Se le ricerche sono lanciate da una schermata riguardante un settore particolare, allora esse saranno riferite solo a quel settore, evidentemente aiutando il lettore ad individuare con maggiore rapidità autori od opere di suo particolare interesse.

A mio parere questo tipo di strumento di ricerca è però abbastanza limitato, visto che non consente delle ricerche generiche su tutti i testi presenti. Un esempio: anche se nei cenni storici i nomi di Togliatti e De Gasperi sono evidentemente presenti, essi non sono reperibili tramite le funzioni di ricerca. I testi che vengono attivati nel corso delle esplorazioni hanno anch'essi il solito piccolo difetto consistente nell'impossibilità (tranne che usando il sistema precedentemente descritto) di prelevarne por-

The Italian Metamorphosis, 1943-1968 (in italiano e inglese)

Produttori:
ENEL Spa - Via G.B. Martini, 3 - Roma
Tel.: 06/85091
Infobyte Spa - Via della Camilluccia, 67 - 00135 Roma - Tel.: 06/355721 Fax: 06/35572300
Editori:
Progetti Museali Editore - Via Giulia, 98 - 00186 Roma - Tel.: 06/6865751
Solomon R.Guggenheim Museum - New York (USA)
Distributore:
Sacis - Via Teulada, 66 - 00195 Roma
Tel.: 06/374981 Fax: 06/3723492
Prezzo *(IVA inclusa)*:
The Italian Metamorphosis, 1943 - 1968 Lit. 79.000

The Italian Metamorphosis 1943-1968
organized by Germano Celant

CD-ROM Project Team, English edition:

hypertext
Germano Celant *art*
Marco Mulazzani *architecture, design, photography*
Micaela Martegani Luini *cinema, artist's crafts, fashion*
Davide Fanfani *history*

editorial coordinator
Jennifer Knox

editors
Paul Lipari
Stephen Sartarelli
Ted Rusoff

translators
Vivien Greene
Antonio Melchor
Stephen Sartarelli

intern
Gaia Battaglioli

art direction
Massimo Vignelli

original soundtrack
Luciano Berio

ENEL coordinators
Roberto Caravaggi
Oreste Picari
Giuseppe Cima

Production:

supervisors
Franca Gonella
Bruno Antinucci

project coordinator
Roberto Funtò

editors
Davide Fanfani
Armida Laviano
Camilla Micheletta
Enrico Cioccolini
Francesca Romana Matteucci
Gustavo Fumanti
José Luis Sanchez Soler

software engineers
Filippo Citerri
Gianluca Palumbo
Roberto Zanoni

graphic designers
Gianluca Durante
Luciano Trinci
Carmine Lillo
Rosanna Quercia
Marco Viscuso

audio & video editor
Gabriele Cavallari

videos by Archivio Istituto Luce. the work's caption can be found in the Work Card *click on left mouse button to continue*

Una squadra di tutto rispetto ha curato la realizzazione di quest'opera.

Time Chart

Years	Architecture	Art	Ceramics Glass	Design	Cinema	Photography	Jewelry	Fashion	History
1943									
1944									
1945									
1946									
1947									
1948									
1949									
1950									
1951									
1952									
1953									
1954									
1955									
1956									
1957									
1958									
1959									
1960									
1961									
1962									
1963									
1964									
1965									
1966									
1967									
1968									

Print Search Essays Close

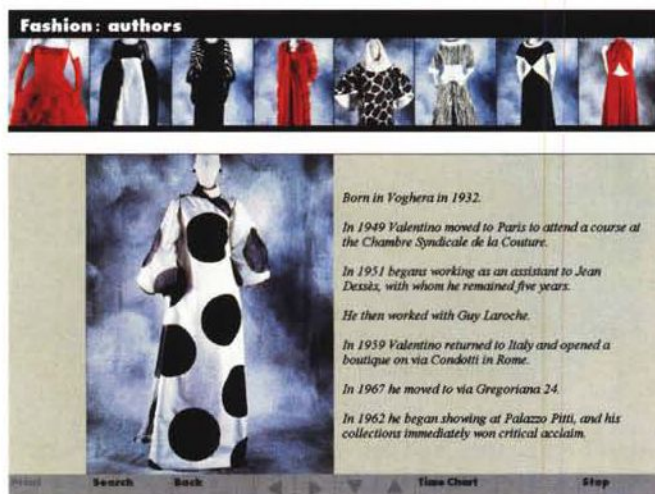
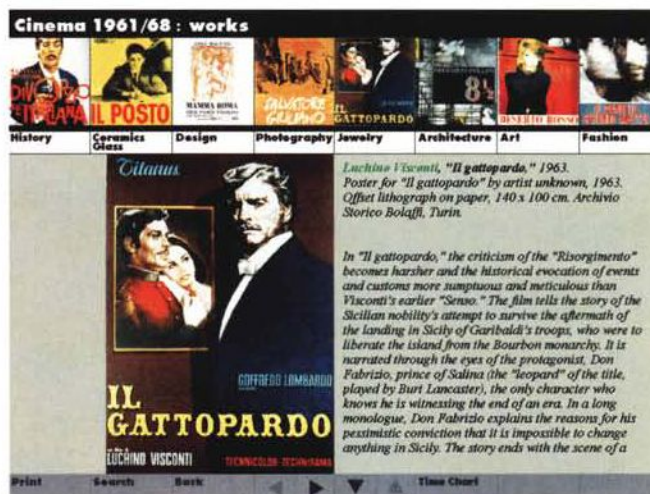
Con la Time Chart si può iniziare la rivisitazione.

Search

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A De Chirico (To De Chirico)
Absurdes Berliner Tagebuch '64, Plurimo N.5/7
Achrome [I]
Achrome [II]
Achrome [III]
Achrome [IV]
Achrome [V]
Achrome [VI]
Ad Reinhardt, New York-Francesco Lo Savio, Rome-Jeff Verheyen ...
Addition to the school of the Gesù Bambino Institute, Turin
Ahi come presto stridono i venti, misti alla fredda pioggia ...
Alfabeto (Alphabet)
Americana: raccolta di narratori dalle origini ai nostri giorni
Antigone, living theater, scena finale.
Apartment building in the Sorgane quarter, Bagno a Ripoli, Firenze
Apartment building, Novara
Apartment house in piazza Carbonari, Milan
Apartment house on Via Piagentina, Firenze
Arabesca (Arabesque) sandal, 1944-45

Years Authors Works Close

Un esempio di ricerca.

Oppure esploriamo le tendenze della moda creata da un noto stilista.

Anche il cinema può svolgere un ruolo importante per meglio comprendere la «metamorfosi italiana».

zioni per l'utilizzo successivo nei propri studi o ricerche. Certo, quest'opera non intende essere di vera e propria ricerca o di riferimento, in fondo è una mostra riportata su CD-ROM, ma tuttavia a molti potrebbe essere utile copiare i testi nei propri appunti di Windows: perché non offrire questa piccola facilitazione? Ricorrere al sistema della stampa su file non è forse la soluzione migliore quando i brani sono molto lunghi e si vogliono copiare solo poche righe.

Queste osservazioni (o critiche con intenti costruttivi, se preferite) non possono certo scalfire il giudizio complessivo su quest'opera di grande interesse, capace di farci rivisitare con moltissime belle immagini, filmati, testi scritti e parlati, un periodo della nostra storia recente che è stato ricco di fermenti, vivo e fruttuoso. I giovani potranno documentarsi, i meno giovani come me potranno «rivisitarsi»: l'uno e l'altro approccio potranno dare piaceri di tipo diverso, ma probabilmente di pari intensità.

I «rivisitatori» probabilmente cadranno come me nella trappola tipica di situazioni di questo tipo e si sorprenderanno a pensare: «bei tempi, quelli!». Un ultimo e conclusivo appunto lo voglio fare sulla scelta della musica di Luciano Berio: anche se indubbiamente questo compositore è molto più «esportabile» degli altri, trovo che non possa essere considerato rappresentativo dell'intera nazione e dell'intero periodo di questa mostra su CD-ROM. Non sarebbe stato meglio effettuare una scelta più varia e rappresentativa delle realtà dell'epoca? Al contempo esorto però gli autori di questa pregevole opera a non eccedere in senso opposto: per favore risparmiateci «O sole mio»!

Comics' Planet

Corso interattivo di fumetto

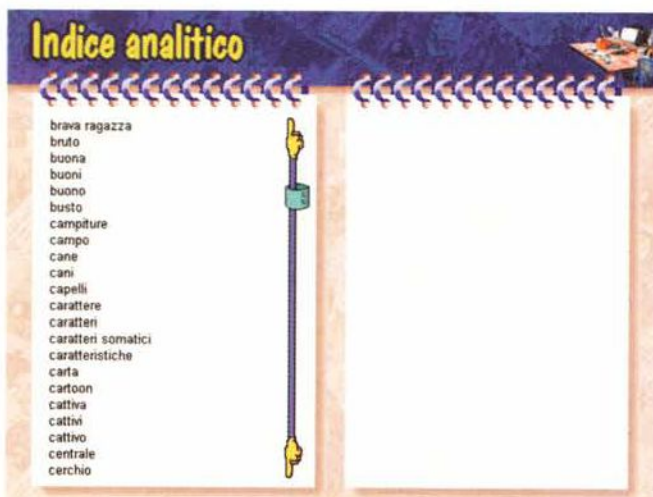
Qui la bolletta della luce non c'entra affatto, la Digimail è una società nata in anni recenti (1989) che è riuscita, a giudicare da questa opera, a mettere a punto un sistema completo di utilizzo delle tecniche multimediali. Infatti, animazioni, musiche, voci e filmati sono utilizzati con buona proprietà, rendendo l'opera fruibile con buona facilità e scorrevolezza. Oltre al buon livello di sfruttamento delle tecniche multimediali, c'è anche il giusto approccio nel loro uso ai fini didattici. Insomma, mi sembra di poter dire che con questo corso interattivo di fumetti sia stata imboccata la strada giusta per arrivare allo sfruttamento ottimale del CD-ROM ai fini didattici. Comics' Planet viene presentato dalla Digimail come un prodotto adatto ad un pubblico adulto, «ma anche ai più giovani» - leggo nella presentazione. Bene, a giudicare dal numero di richieste di visione ricevute (ti ricordi di farmelo vedere, per favore?) da colleghi di lavoro, non posso avere dubbi sul fatto che l'argomento susciti grande interesse tra gli adulti. E i dubbi sul gradimento dei più giovani me li sono tolti quando ho chiesto la consulenza dei miei figli (quelli che non spengono mai la luce) che hanno reagito con un «è fortissimo, ce lo compri?».

Ma cosa possiamo aspettarci da questo corso? Cominciamo subito a chiarire che non è uno strumento di creazione di fumetti al computer, ma un corso che inizia dandoci indicazioni sugli strumenti classici di disegno: matite, gomme da cancellare, colori, righelli. L'utente quindi deve attrezzarsi accanto al computer un posto nel quale poggiare carta, matita e tutto il resto, per mettere in pratica quanto apprende attraverso le dieci lezioni interattive del corso ed i relativi esercizi di verifica. Durante lo svolgimento del corso, l'utente potrà vedere oltre 1000 immagini a colori di personaggi, vignette ed esempi utili; potrà costruire in modo interattivo dieci personaggi divertenti e cimentarsi in un quiz interattivo con Roboc-

Comics' Planet

Produttore e distributore:
Digimail s.r.l. - Via Coluccio Salutati, 5/7
20144 Milano Tel: 02/466904 Fax: 02/466889
Prezzo *(IVA inclusa)*:
Comics' Planet *Lit. 99.000*

Il menu iniziale.

Un personaggio guida ci insegnerà i trucchi indispensabili.

Volendo analizzare la materia...

Vediamo Robocchio all'opera.

Capire la prospettiva.

chio; vedere dei filmati esplicativi sulle varie fasi di composizione dei disegni dei fumetti; stampare varie parti e svolgere degli esercizi guidati che saggiano il grado di preparazione. Tutto questo è accompagnato da una piacevole musica di sottofondo, che viene utilizzata anche per addolcire le peraltro brevi attese che si hanno quando si passa da un'attività all'altra.

L'opera è stata predisposta per la realizzazione in più lingue ed è stata realizzata in italiano, tedesco, inglese e francese. Le richieste minime di configurazione sono quelle standard, ma anche la configurazione ottimale in pratica non fa delle richieste impossibili, visto che si accontenta di un lettore a doppia velocità e di 8 Mbyte di RAM. MC

Lingue e vini

Questo mese ammetto di proporre un improbabile accostamento, che potrebbe risultare utile solo per scoprire quale vino scioglie meglio la lingua quando si impara a parlare inglese... Scherzi a parte parliamo di corsi d'inglese e di guide enologiche su CD-ROM. Da questo numero aggiungiamo anche una nuova sezione: CD-ROM Gallery, ovvero una parata di titoli nuovi o quanto meno di recente creazione dei quali alcuni saranno trattati in modo più approfondito nei prossimi numeri

di Dino Joris

L'istituzione di CD-ROM Gallery è d'obbligo, visto che l'abbondanza della produzione di CD-ROM è diventata tale da «rompere gli argini» di questa rubrica, non più in grado di contenere le recensioni di tutte le opere più interessanti. Da qui la necessità di inserire alcune di esse in questa galleria, per assicurare al lettore almeno un minimo di informazione su tutte le opere più importanti. Prima di passare al «corpo» dell'articolo una nota a margine; se non diversamente indicato, i prodotti recensiti girano sotto Windows e richiedono un PC 486 con almeno 4 Mbyte RAM, scheda VGA, CD-ROM, scheda audio, Windows 3.1 o Windows 95.

Inglese: la lingua più utile

Probabilmente l'inglese non è la lingua più parlata al mondo (che ne dite del cinese?) ma certamente è la più diffusa: ovunque si vada nel mondo, si trova qualcuno che si esprime in questa lingua. A dimostrazione della prevalenza di interesse c'è la proliferazione di opere che si propongono di insegnarci questa lingua in vari modi ed a vari livelli.

In passato ci siamo occupati di corsi di lingua inglese: di base, intermedi o avanzati che fossero, erano sempre basati su di un approccio «tradizionale», pur se trasportati su di uno strumento assai poco tradizionale quale il CD-ROM. Ma «in buona sostanza» i corsi di inglese che abbiamo visto avevano un impianto tradizionale, pur sfruttando le nuove possibilità offerte dalla multimedialità. Ora ci occupiamo invece di prodotti che sono stati evidentemente concepiti su basi diverse, sulle basi concesse dalle nuove tecniche multimediali.

Chi ha avuto la bontà di leggermi agli albori di questa rubrica ricorderà che avevo salutato il CD-ROM come un formidabile strumento di apprendimento. Ne sono sempre più convinto - confortato anche da questo tipo di opere - così come sono convinto che l'uso della multimedialità nell'insegnamento sia ancora in fase di ricerca preliminare e che subirà notevoli evoluzioni nel prossimo futuro. Intanto però possiamo già avvalerci con profitto degli strumenti di cui parlo in questa rubrica.

Planet Arizona

Produttore:
EF Multimedia - Corso Vittorio Emanuele 24 20122 Milano - Tel: 02/7789237-6 Fax: 02/782733 E-mail: www.ef.com
Prezzo *(IVA esclusa)*:
Planet Arizona — *Lit. 98.000*

Multimedia Language System Plus

Produttore:
Infogrames Multimedia - 82/84 Rue de 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - Francia Tel: 033/72655000 Fax: 033/72655001
Distributore:
CTO - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel: 051/6167711 Fax: 051/753418
Prezzo *(IVA esclusa)*:
Multimedia Language System Plus — *Lit. 149.000*

A World of Frames

Produttore:
Carlo Signorelli Editore - Elemond Ed. Associati Via D. Trentacoste, 7 - 20100 Milano Tel: 02/26411233
Distributore:
SACIS - Via Teulada, 66 - 00196 Roma Tel: 06/61374961 Fax: 06/3723492 E-mail:mc7668@mclink.it
Prezzo *(IVA esclusa)*:
A World of Frames — *Lit. 149.000*

Wine Games

Produttore:
Obelix s.r.l. - Gambero Rosso
Distributore:
SACIS - Via Teulada, 66 - 00196 Roma Tel: 06/61374961 Fax: 06/3723492 E-mail:mc7668@mclink.it
Prezzo *(IVA esclusa)*:
Wine Games — *Lit. 89.000*

Planet Arizona

Non comincio da quest'opera perché la considero la migliore tra quelle che tratto, ma solo a causa del fatto che si presenta nelle fattezze di un esperimento, sia pure semplice, di «realtà virtuale», ovvero di quanto più «moderno» si possa avere a disposizione nel mondo della multimedialità.

Disponibile in versione Windows e Macintosh sul medesimo supporto, nell'ultimo caso necessita di risorse minime abbastanza standard per questo genere di applicazioni: almeno un Mac LC 475 (o modelli superiori) con 8 Mbyte di memoria RAM, video a 256 colori (640 x 480), lettore CD-ROM doppia velocità e System 7.1 (meglio se 7.5.1).

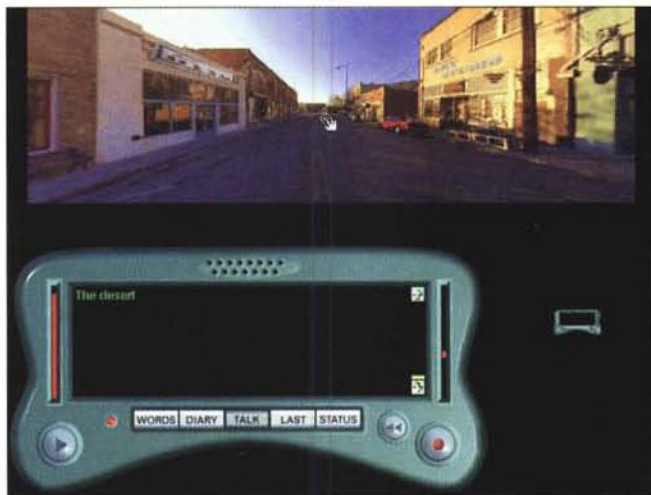
Sull'efficacia linguistica dell'opera non sono in grado di esprimere un giudizio sicuro. Sono però certo del fatto che non è adatta ai principianti, ma indirizzata a chi è già in grado di sostenere una conversazione in lingua inglese (o dovrei dire americana) e di capire almeno il senso di quello che gli viene detto. Il prodotto è americano e quindi chi studia l'inglese della BBC o «Queen's English» potrà trovare delle difficoltà in più per la pronuncia «yankee» degli attori.

Visto però che malgrado la crisi economica in atto noi italiani preferiamo andare in America piuttosto che in Inghilterra (provate a prenotare un volo per gli U.S.A. in alta stagione e vedrete che verrete messi in lista di attesa), allora un minimo di allenamento a questa pronuncia è quanto meno consigliabile.

Vediamo ora in cosa consiste Planet Arizona: siete un alieno che atterra con la sua astronave in Arizona e visita una cittadina nel deserto. Per fare questo dovete girare per la cittadina ed entrare nei vari locali che incontrate: lo studio di un'artista depressa, una banca con una graziosa cassiera, un bar con una bionda barmaid, e così via. Ognuno dei personaggi che incontrate vi parla attraverso dei filmati e reagisce secondo le vo-

stre azioni: potete instaurare un colloquio o potete lasciare il personaggio incontrato e proseguire nella vostra esplorazione. Il tutto a vostra scelta, anche se necessariamente secondo un copione prestabilito. Di fatto però avete, sempre nell'ambito di schemi suggeriti, peraltro sempre utili ai fini linguistici, la massima libertà di azione. Con un clic scegliete la frase da dire e ascoltate la risposta - pertinente - del personaggio filmato, che sembra proprio parlare con voi.

Oltre all'esercizio linguistico, Planet Arizona presenta un vero e proprio gioco: infatti l'alieno (voi!) deve reperire girando per la cittadina e parlando con i vari personaggi, un certo numero di oggetti dei quali ha bisogno per ripartire con la sua astronave. E non avete neanche ragione di spazientirvi troppo se non ottenete dei risultati immediati, perché potete sempre salvare il lavoro fatto e riprendere le ricerche in un'altra sessione, a piacimento.

Nel corso del gioco di apprendimento potete anche registrare la vostra voce e riascoltarla, per mettere alla prova le vostre abilità di dialogo.

La copertina del CD-ROM è costituita da un librettino di istruzioni in italiano che vi consentirà di orientarvi per iniziare il gioco senza troppe difficoltà.

Dalle immagini che vi propongo potete vedere le scene che vi si presenteranno e quindi farvi un'idea più precisa di quello che vi potete aspettare. Bene, conoscenza dell'inglese e capacità logiche vengono messi alla prova con questo gioco educativo, che forse non sarà il massimo che ci possiamo aspettare, ma che sicuramente apre una strada maestra. Permettetemi di ripetere però che se non siete già in possesso di una discreta conoscenza della lingua, vi stancherete presto. Se questo è il vostro caso, forse dovreste prima ricorrere al successivo prodotto esaminato (per poi promuovervi a Planet Arizona).

Multimedia Language System Plus!

Se invece di imparare giocando avete voglia semplicemente di imparare; se la vostra preoccupazione è quella di esercitarvi cominciando ad un livello di vostra scelta, anche molto elementare; se avete voglia di verificare che è diventato (quasi) possibile parlare con il computer, ecco il prodotto per voi.

Nella scatola trovate sia un CD-ROM che un buon microfono (non accade tutti i giorni). Dopo una procedura di installazione piuttosto rapida, che crea più directory nidificate, ma richiede uno spazio limitato su disco (evviva!) si è pronti a parlare e verificare le proprie abilità linguistiche.

Potete partire da un livello minimo e cominciare ascoltando gli speaker nominare gli oggetti che appaiono a schermo. Le scelte di partenza avvengono nella schermata illustrata nella figura 1.

Avete la possibilità di scegliere tra «Aural comprehension» (comprensione del parlato), «Reading» (lettura) e «Automatic Speech Recognition» (riconoscimento automatico del parlato).

Per ognuna di queste attività c'è la possibilità di scegliere sia il tipo di argomento, efficacemente ed inequivocabilmente rappresentato nei riquadri, che il livello (I, II o III) nel quale ci si vuole esercitare.

Al livello dei principianti cominceremo probabilmente a pensare alla sopravvivenza e cliccheremo prima su Aural Comprehension e poi sul riquadro che rappresenta «Food and Drink» - cibi e bevande - e infine su uno dei riquadri attivi del livello I: appare la schermata della figura 2. Cliccando si attiva la voce dello speaker che legge i nomi dei vari cibi e bevande. Una volta eseguito questo esercizio, potremo passare alla sezione «Reading», che attiva una schermata del tipo rappresentato nella figura 3, nella quale appaiono i nomi dei vari frutti (o di qualunque cosa abbiate scelto). Dovrete a questo punto pronunciare il nome e successivamente verificare la correttezza della pronuncia con un clic sul riquadro scelto: si attiva lo speaker - si può quindi ascoltare la pronuncia corretta - e appare l'immagine dell'oggetto per aiutare la memoria con le associazioni audio-visive.

Poi si arriva al tipo di esercizio più interessante: «Automatic Speech Recognition». Qui occorrono due clic: il primo per attivare il sistema, il secondo per informarlo sul vostro sesso e sull'età, in modo da «sintonizzarlo» sul giusto tono di voce (fatevi un esame di coscienza: se siete donne, ma avete una voce alla Tina Pica, forse è meglio indicare il sesso opposto... Per una volta potrebbe tornare utile «barare» sul proprio sesso).

Ma torniamo al sistema, che è veramente sorprendente: funziona! Forse voi non siete sorpresi come me, ma le mie precedenti esperienze in fatto di riconoscimento vocale sono state piuttosto frustranti.

Per far funzionare questo «Automatic Speech Recognition» occorre solo avere una scheda audio (io ho una Sound Blaster vecchia di 3 o 4 anni) e un microfono (peraltro incluso nella confezione).

Vediamo ora in cosa consiste l'esercizio che il sistema ci propone. Notate che nella figura 4 accanto all'immagine delle fragole (strawberries) è apparsa una freccia che contiene un microfono: questo accade dopo che abbiamo cliccato sul riquadro e che lo speaker ha

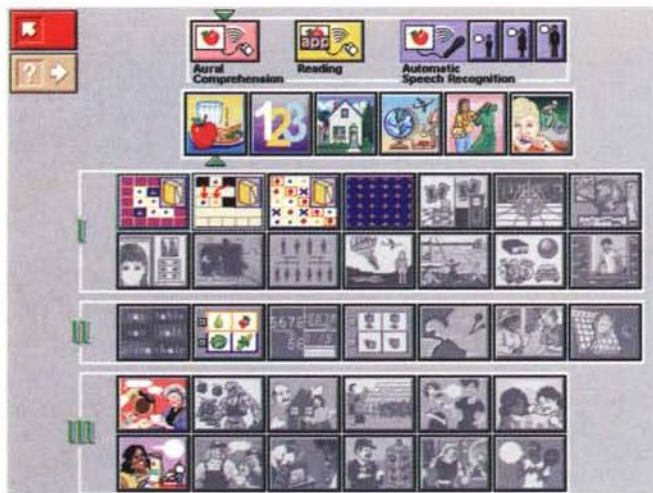



Figura 1.

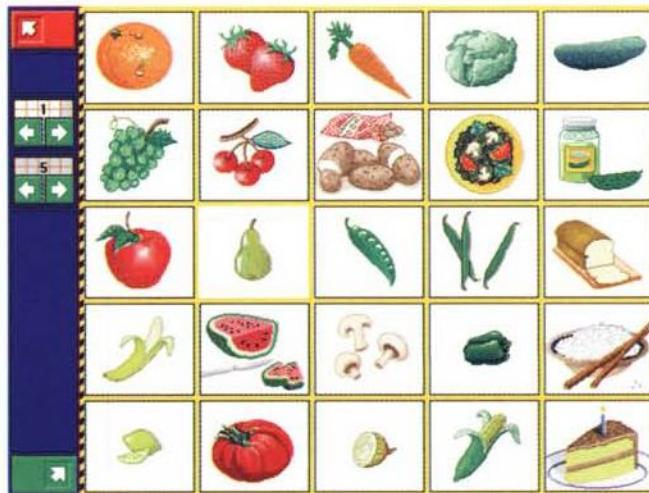



Figura 2.

pronunciato la parola. Ora tocca a noi pronunciarla nel microfono: se la pronunciamo bene, riceviamo un segno di conferma (visivo e sonoro), altrimenti riceviamo un segnale negativo.

A me pare che questo sia un sistema efficacissimo di apprendimento, ideale per esercitarsi avendo a disposizione un maestro assolutamente instancabile, che ci ripete all'infinito gli esercizi, come meglio ci aggrada (un maestro che non si spazientisce mai e non dispensa punizioni...).

Come potete vedere dalle figure 5 e 6, il riconoscimento vocale non si ferma alla cose semplici, ma viene portato anche a livello di frasi intere di utilità pratica: chiediamo informazioni su di un vestito, vogliamo sapere dal fruttivendolo quanto costano le mele, e così via.

Provando e riprovando ho constatato che il sistema accetta qualunque cosa venga detta con ragionevole accuratezza e rifiuta sistematicamente le pronunce troppo vicine al «makaroni English». All'atto pratico, ci vediamo sollecitati a ripetere le parole o le intere frasi sino a che non raggiungiamo un ragionevole livello di accuratezza. Bene, trovo questo sistema di utilità elevatissima ai fini dell'apprendimento di una lingua: finalmente abbiamo a disposizione uno strumento per autodidatti di grande validità.

Attenzione però: anche se questo maestro non ci infligge punizioni, può essere molto «generoso» nel causare frustrazioni. Infatti, sino a che non si pronuncia una frase nel modo corretto, rispettando anche l'intonazione e la cadenza dello speaker, il programma non dà il segnale giusto. Mi sembra di capire che le analisi comparative siano effettuate sulla base dello spettro sonoro ed è ovvio che si possano verificare delle situazioni di una certa incompatibilità tra i suoni prodotti dallo speaker ufficiale e quelli dello studente.

In qualche caso l'esercizio può diventare frustrante, perché si continua a pronunciare una parola in modo ragionevolmente corretto e la macchina non lo accetta (mentre il maestro in carne ed ossa probabilmente potrebbe assumere un atteggiamento più indulgente). Ma accettando il principio del «repetita iuvant» possiamo tutto sommato trarre vantaggio da questo difetto, anche se non possiamo non augurarci che presto il sistema venga ulteriormente affinato (non ho dubbi che lo sarà).

Posso onestamente consigliare questo prodotto a chi vuole imparare l'inglese. Ci sono anche le versioni per il francese, il tedesco o lo spagnolo. Ho visto solo la versione per la lingua inglese, ma immagino che quelle nelle altre lingue abbiano lo stesso tipo di impianto. Credo proprio che mi lascerò tentare e proverò ad allargare le mie modeste conoscenze linguistiche: tra qualche mese vi riferirò.

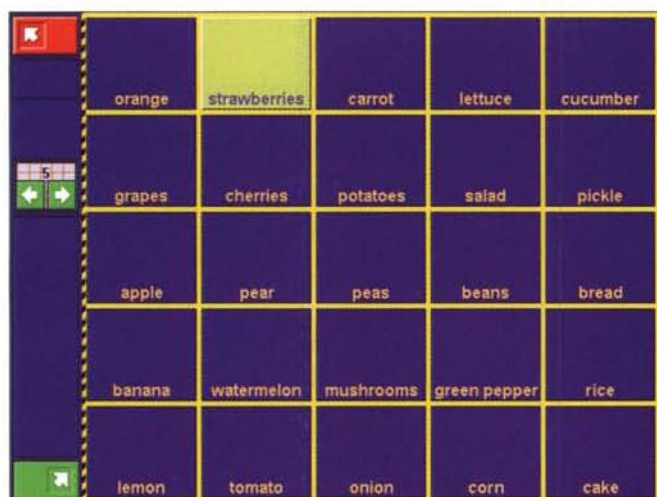



Figura 3.

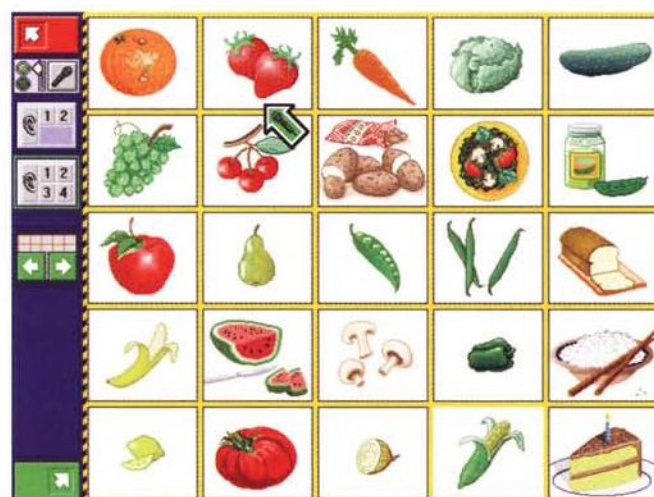



Figura 4.

Figura 5.

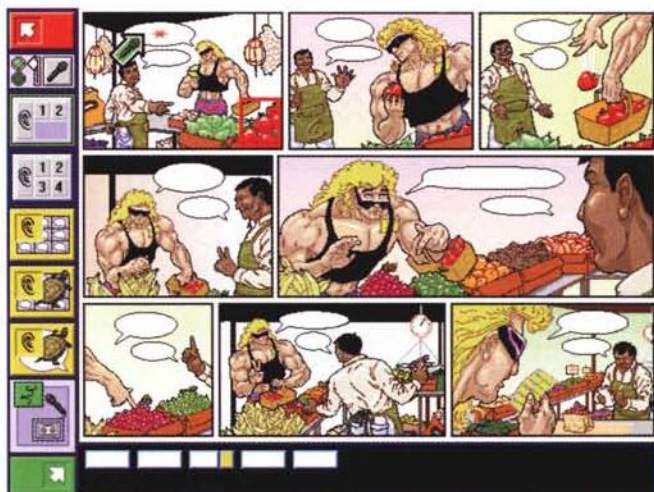



Figura 6.

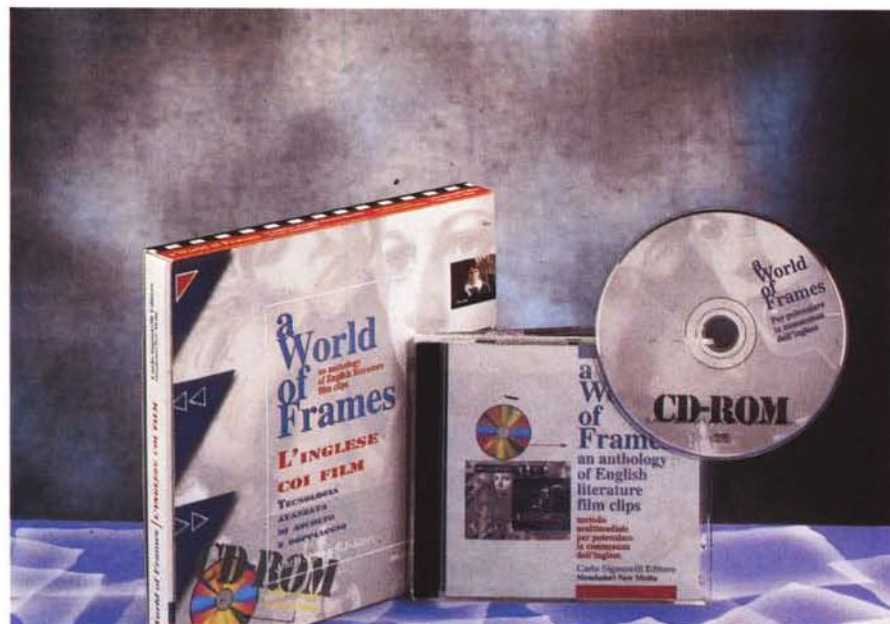
A World of Frames
An anthology of English literature film clips

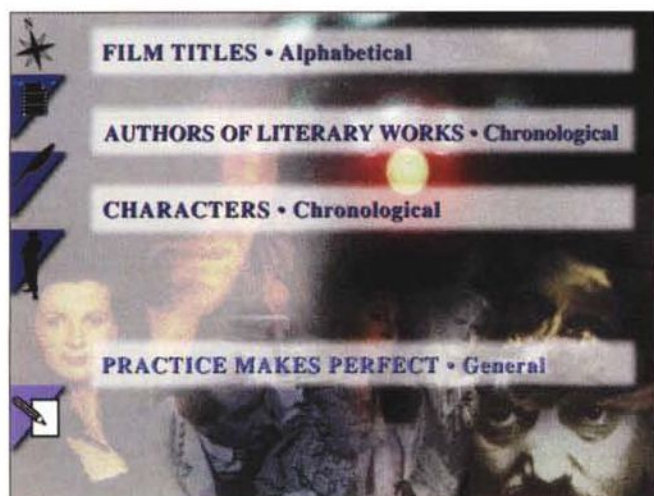
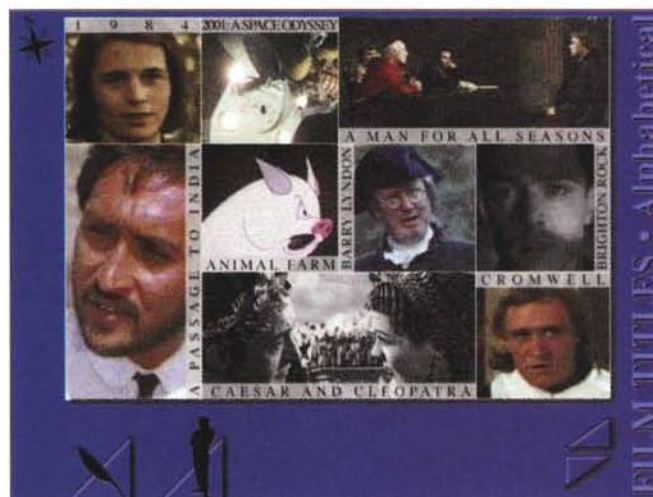
Passo ora ad un prodotto che gira sia su sistemi PC/Windows che su Apple Macintosh e che, malgrado titolo e sottotitolo, è tutto italiano. Infatti i nomi coinvolti sono quelli di Carlo Signorelli Editore, Elemond Editori Associati, Mondadori New Media (Medialink s.r.l. di Milano per la grafica ed il software).

Il modo di presentarsi di questo prodotto è stato per me piacevolissimo: si installa in pochi secondi, occupando poco più di 200 kb sul disco rigido (che gioia e che sollievo, dopo avere già occupato circa 200 Mbyte con le prove del mese!).

Le prime due schermate già qualificano l'opera da un punto di vista grafico: si vede che c'è stato un notevole impegno nel curare questo aspetto.

E il resto? La fruizione dell'opera non risulta facile e intuitiva, quindi è bene, se siete già forti in lingua inglese, partire direttamente con un clic sull'icona Rosa dei Venti e con la voce, ivi contenuta, «Overview». Così potrete avere un'idea almeno approssimativa di cosa attendervi da questa complessa opera. Ma dovete essere capaci di comprendere le spiegazioni in lingua inglese, che vengono lette a normale velocità (e anche misteriosamente interrotte quando si arriva alla parte dedicata a «Practice Makes Perfect»). Con un esordio di questo genere rimane subito chiaro che l'opera è destinata a persone con conoscenza della lingua a livello almeno intermedio.

Ma cos'è «A World of Frames»? Una panoramica sulla letteratura inglese basata sull'uso di brani di film (25) tratti da opere letterarie famose; di 35 dialoghi tratti dai film in lingua originale, con sottotitolazione; di schede di presentazione delle opere letterarie e dei registi dei film; di centinaia di esercizi di comprensione; di 1.000 voci di glossario.

Inoltre è anche una specie di karaoke cinematografico: infatti potete divertirvi a doppiare gli attori dei brani filmati, che così parleranno con la vostra voce. A proposito di questa caratteristica dell'opera c'è uno splendido brano recitato da Laurence Olivier nel film «Henry V» che, se riuscite a doppiare con sufficiente qualità, può instillarvi la convinzione di avere una brillante carriera di attore (magari a Pinewood o Holly-

wood). Ho esplorato l'opera nei suoi vari aspetti e sono rimasto perplesso sulla sua natura, mi riesce difficile classificarla: è un'opera sulla letteratura oppure sul cinema letterario?

Oppure è solo un grande gioco di «cultura mista», letteraria e cinematografica?

Come amante del cinema certo potrei considerarne l'acquisto, ma vagando qua e là e cercando di avviare qualche filmato, ci si scontra abbastanza spesso con una schermata che ci informa che: «The movie is not yet available», il filmato non è ancora disponibile.

Come estimatore della letteratura inglese, forse posso trovare che vi sia troppo poco per rendere la cosa interessante.

Come studente della lingua probabilmente potrò trovare lo strumento o troppo complicato o troppo superficiale (alcuni degli esercizi sono decisamente difficili per quanto riguarda la comprensione del brano recitato e troppo ingenui per quanto riguarda i quesiti scritti: un esempio per tutti: se capisco un dialogo cinematografico, non ho certamente dubbi sulle differenze, in un contesto scritto, tra le parole «cold» e «scold»). Insomma, ho l'impressione che la voglia di utilizzare quanto più possibile le caratteristiche offerte dalla multimedialità abbiano portato gli autori a fare troppo in questo senso, così che l'opera appare come non omogenea, fatta di parti che in realtà non si collegano e completano tra di loro.

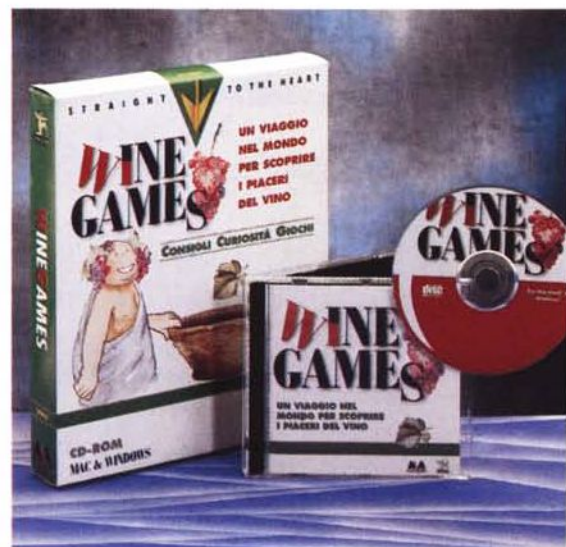
Certamente vi sono cose valide, godibili, utili, ma si ha sempre l'impressione che di quest'opera, apportando le opportune correzioni e adeguati ampliamenti, se ne possano utilmente fare tre: 1) uno strumento (gioco?) di doppiaggio; 2) un'antologia cinematografica completa sui film ricavati da opere letterarie classiche; 3) un'antologia della letteratura inglese con esercizi di lettura, comprensione, eccetera.

Anche se l'opera non mi sembra riuscita, ha alcune cose buone e interessanti, il prezzo di copertina di 149.000 lire mi consiglia di non includerla nella mia CD-Teca (sono una di quelle persone che si possono definire «oculate» nelle spese), ma non ho dubbi che vi saranno lettori che potranno trovare uno o più aspetti dell'opera particolarmente interessanti o utili (alla possibilità di doppiare Laurence Olivier quale aspirante attore potrà mai resistere?).

Sciogliamoci a lingua

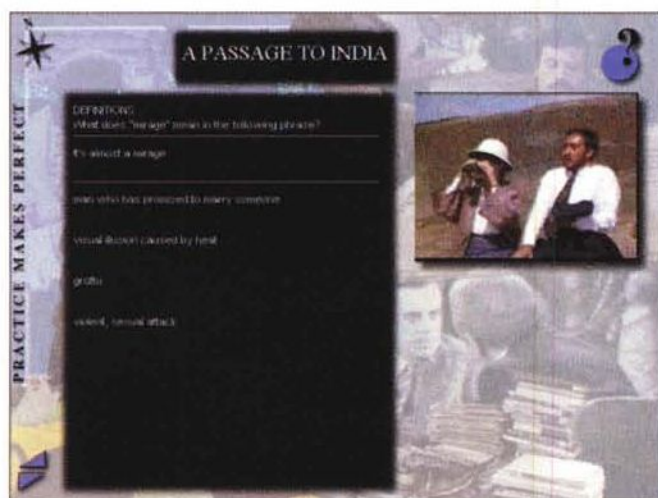
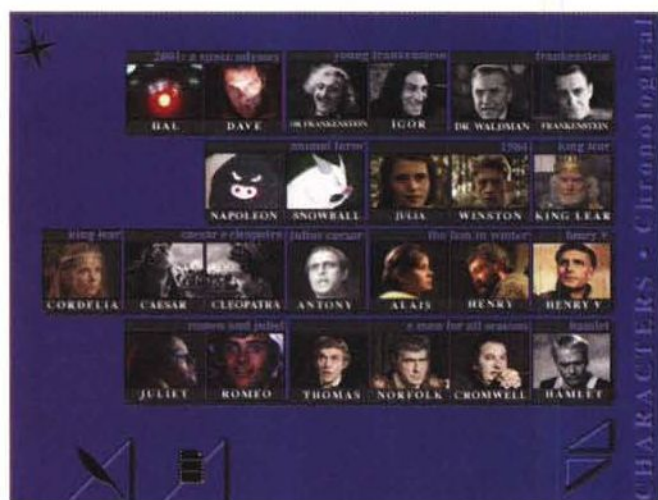
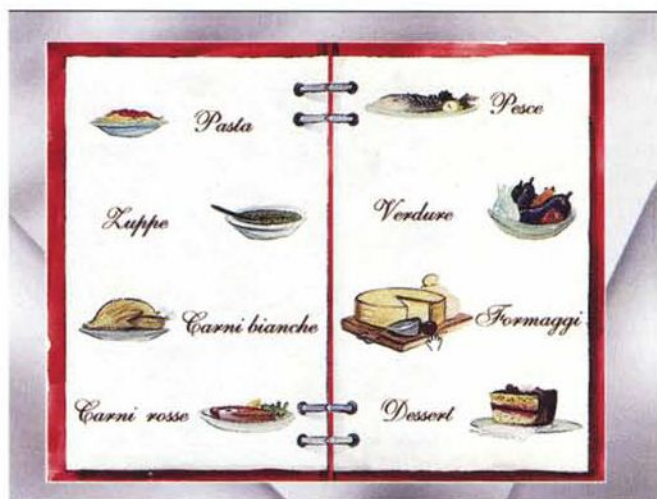
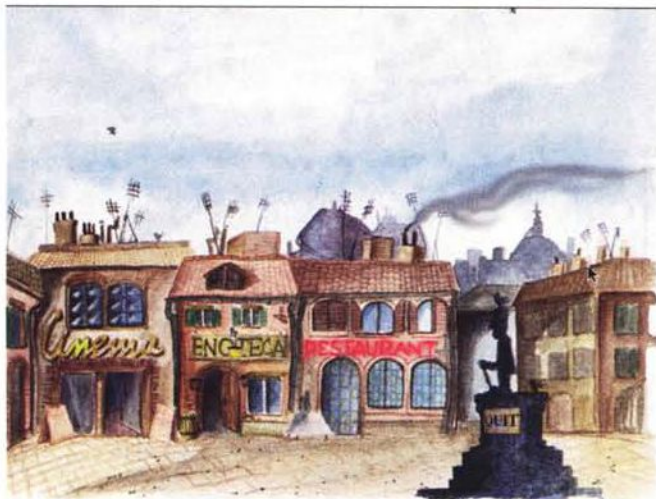
Come accennato in apertura: vi sembra possibile che un vino favorisca una buona pronuncia della lingua inglese meglio di un altro? Questo davvero non lo so, ma è notorio che l'alcol scioglie la lingua (se sono brillo posso anche tentare di parlare cinese...). Per cercare di capire, lasciamoci guidare da Wine Games (disponibile nella doppia versione Windows e Macintosh sul medesimo supporto), che ci presenta vini di moltissime nazioni, anche dagli Stati Uniti (comincerei da quelli, per la pronuncia dell'inglese...).

Wine Games

In due parole: Wine Games elenca produttori e prodotti vinicoli di 18 nazioni, per quasi 3.000 vini, classificati con un punteggio che va da una a cinque bottiglie. Il tutto viene presentato con il corredo di un atlante vitivinicolo, di curiosità per soddisfare le conoscenze di base e di due giochi interattivi che vi permettono di mettere alla prova la vostra cultura da viticoltore (Il Gioco del Vignaiolo) e di intenditore (Il gioco degli Abbinamenti).

A chi non era venuta l'idea che il CD-ROM fosse un buon mezzo per diffondere conoscenze enologiche? Avevo pensato anche io ad un'opera multimediale dedicata al vino (ma tutti i miei progetti rimangono a livello di idea, perché pensare è divertente, mentre mettere le cose in pratica costa fatica...), ma certamente non l'avevo concepita come un gioco, così come hanno fatto Obelix e Gambero Rosso.

Dopo un momento di perplessità, ho accettato di buon grado questo approccio ludico, forse anche perché non sono un vero intenditore (anche se bere del buon vino mi piace molto) e non mi aspettavo di trovare elencati più dei 2.752 vini che vi si trovano (non li ho contati, ho creduto agli autori sulla parola).

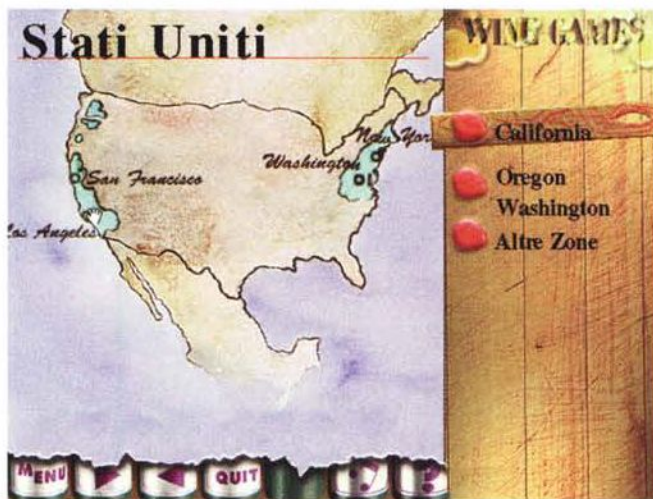
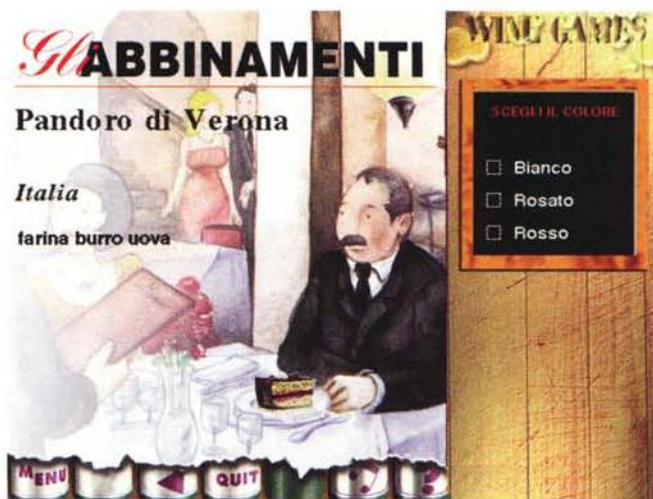
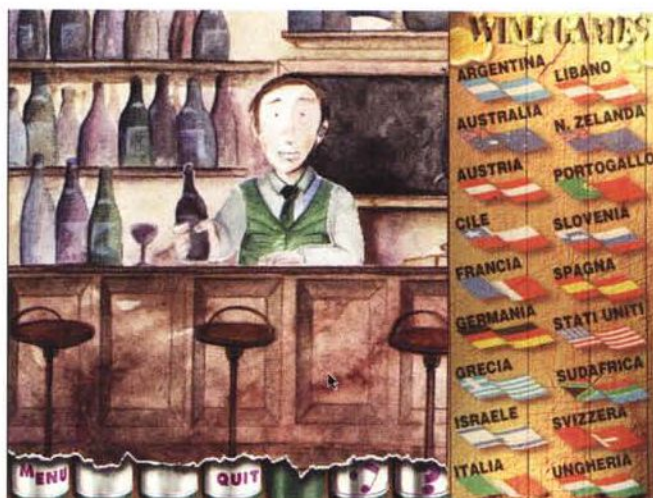
Voglio dire che probabilmente un vero intenditore avrebbe preferito avere meno giochi e più fatti: un elenco di vini più vasto, dettagli più approfonditi, e così via. Ma il problema degli autori di questo Wine Games è senza dubbio un problema di carattere commerciale: quanti sono i veri intenditori e quanti so-

no quelli che giocano a farlo? Non ho dati statistici alla mano (se mai dovessero esistere), ma sono disposto a scommettere una cassa di Vino Nobile di Montepulciano (questa è una mia indicazione personale), che la proporzione è di 1 a 10.000, almeno.

Quindi non c'era scelta: gli autori dovevano pensare al grande pubblico, quel pubblico che non è ben certo del tipo di vino da accoppiare ad un arrosto (rosso, d'accordo, ma di che tipo) o ad una fetta di panforte (bianco e frizzante, ma...), non alla ristretta cerchia di professionisti del settore.

Invece di ricorrere ad un modo tradizionale di trasmettere cultura enologica, gli autori hanno pensato al gioco: si entra nel ristorante (rigorosamente virtuale), si scelgono dal menu le varie pietanze (rigorosamente virtuali) e si scelgono i vini appropriati (rigorosamente virtuali), prodotti in uno dei tanti paesi produttori di buoni vini che sono elencati nell'opera. L'effetto del gioco: viene una gran voglia di fare degli assaggi rigorosamente reali e anche di mettere subito in mostra con gli amici la cultura enologica così acquisita.

Visto che il Gambero Rosso si occupa di materie enogastronomiche da tempo e con successo, non ho dubbio che i consigli che ci vengono impartiti in questo modo siano veramente validi e che quindi giocando con Wine Games si possa veramente acquisire una discreta conoscenza enologica.

Con il gioco del vignaiolo potete mettere alla prova le vostre scelte di vitigno e tecniche di vinificazione, in base a indicazioni di collocazione geografica, di posizione, di tipo di terreno, eccetera.

Se invece siete puramente e semplicemente interessati a scoprire produttori e prodotti nei 18 paesi elencati, entrate in enoteca ed esplorate questo mondo in tutta libertà.

Insomma, potete passare qualche ora piacevole e utile in compagnia di Wine Games. Ma non limitate il piacere alla sola teoria, mettete in pratica gli insegnamenti che vi dà. Bene, ora vi devo lasciare: appuntamento al ristorante con gli amici, a sfoggiare la mie nuove conoscenze...

10 anni di telematica italiana. Internet compresa.

MC-link è stata la prima rivista telematica interattiva, e da veri pionieri in questo settore oggi godiamo, e i nostri utenti con noi, di un know-how tecnologico e di una gamma di offerte nella telematica e nel mondo di Internet che non hanno uguali. Investimenti in tecnologia, connettività e accordi con altri access e service provider, hanno convinto un pubblico che va dalla piccola utenza, allo small business, fino alle realtà aziendali. E durante questi 10 anni da MC-link sono nati: MC-Web, per creare e gestire facilmente e professionalmente un proprio sito Web e MC-link-Net, per potenziare al massimo le risorse delle aziende. A tutti auguriamo 10 anni di successi. Proprio come i nostri. (06) 41892452, carpe dial.

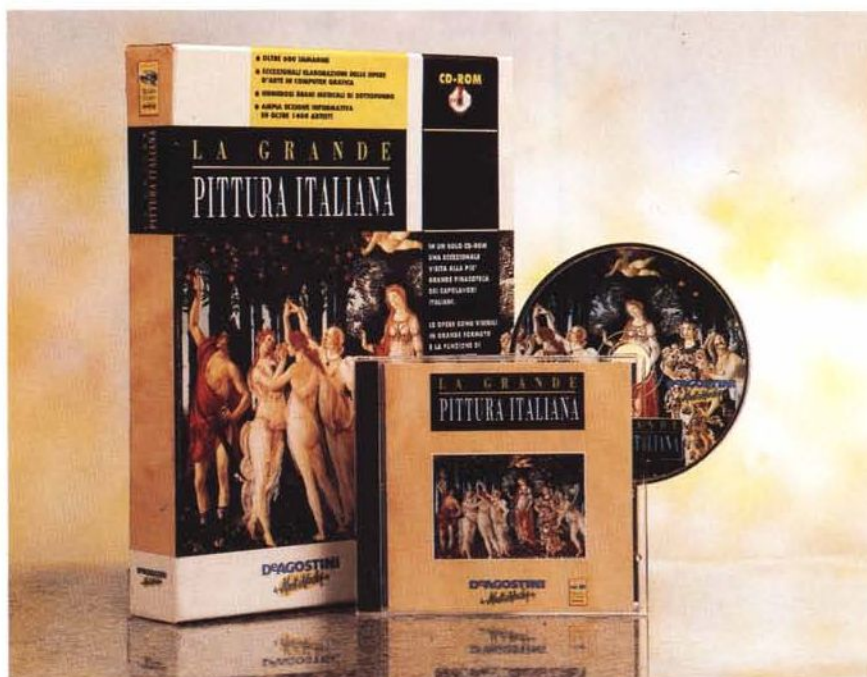
MC-link

http://www.mclink.it
E-Mail: info@mclink.it

M C - L I N K . T H E W O R L D O N L I N E .

Pittura: un vecchio argomento, una nuova opera

La pittura ha già avuto adeguato spazio in questa rubrica quando ho recensito National Gallery (1994); in questo numero riprendiamo l'affascinante argomento occupandoci esclusivamente della pittura italiana in modo assai più ampio grazie ad un prodotto edito da De Agostini Multimedia

di Dino Joris

La Grande Pittura Italiana

Questa volta voglio sperimentare un approccio diverso dal solito. Invece di guardare l'opera nella sua interezza e poi riguardarla per scrivere la recensione, voglio scrivere direttamente e contemporaneamente al primo esame, per cercare di trasmettere con immediatezza le sensazioni che si provano «la prima volta».

Dopo la solita procedurina di installazione (vi risparmio i dettagli) che conferma come oramai installare i prodotti multimediali non comporti più sforzo alcuno, si avvia l'opera con il solito clic sulla solita icona.

Si viene accolti da una musica insolita per questo mondo: un brano orchestrale di Vivaldi. Ovviamente questa musica non è insolita di per sé – la musica delle «Quattro Stagioni» è nota anche ai sassi! – ma per il fatto che è di alta qualità (e questo è un fatto insolito nel mondo dei prodotti multimediali, almeno per il momento, in cui spesso troviamo produzioni MIDI fatte dal «ragazzo della porta accanto»).

La Grande Pittura Italiana

Produttore:
De Agostini Multimedia - Via Montefeltro 6/a 20156 Milano - Tel.: 02/380861
Fax: 02/38086278 - E-mail: info@deagostini.it
Distributore:
Per le librerie: De Agostini - Via Montefeltro 6/a 20156 Milano - Tel.: 02/380861
Fax: 02/38086278 - E-mail: info@deagostini.it
Per gli altri canali: Leader Distribuzione Via Adua, 22 - 21045 Gazzata Schianno (VA) Tel.: 0332/8741
Prezzo *(IVA inclusa)*:
La Grande Pittura Italiana L. 99.000

Apertura alla grande, quindi, ben accompagnata da immagini appropriate, come testimoniano le prime due schermate proposte in queste pagine.

Passando a dare un'occhiata all'Introduzione per cercare di orientarmi su come consultare quest'opera vedo che la schermata corrispondente alla figura 3 mi offre le necessarie informazioni.

Noto alla sinistra due pulsanti per la musica (On e Off) e con un paio di clic (Off-On)... riparte il brano della «Primavera», sempre quello (e ora mi accorgo che è solo un brano molto breve). Vedremo più avanti se vi sono altre scelte.

La barra di scorrimento del testo è elegante (evviva, mi sono lamentato in un recente passato della presenza di barre di scorrimento standard di Windows che mal si inseriscono in ambienti grafici ricercati come questo) ed ecco che vedo che le mie lamentele sono state... anticipate, perché sicuramente

Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 4

> **Configurazione hardware richiesta**
>
> Lo standard richiesto è quello tipico di un sistema multimediale comprendente quindi: un PC (IBM compatibile) equipaggiato con processore 486 DX33 o superiore, 4 Mbyte di memoria RAM (ma ne sono consigliati 8), lettore CD-ROM doppia velocità, scheda grafica VGA o superiore, scheda audio compatibile con Windows 3.1 ed un mouse.

questa soluzione è stata trovata prima che il mio articolo fosse pubblicato.

Diamo a Cesare...

Peccato che lo scorrimento del testo sia piuttosto lento e che per scorrerlo tutto non ci sia altra soluzione che andare avanti (e poi indietro) a piccoli passi, una riga per volta. Per accelerare la lettura ho pensato di stampare i contenuti, ma non sono riuscito ad individuare alcuna possibilità di stampa. Avanti con pazienza, quindi. E senza cliccare fuori della zona bianca del testo o dei due pulsanti per il controllo della musica, perché altrimenti si torna, senza possibilità di appello, ad una schermata di Windows (e non ad una schermata dell'opera stessa, che comunque rimane attiva ed a portata di comando Windows). Peccato veniale.

Scopro che l'opera si suddivide in quattro grandi sezioni: Il Museo dei Musei, I Temi, Il Linguaggio della Pittura, Immagini di un'Italia Virtuale. Per andare avanti a leggere le istruzioni ci vuole troppo tempo per i miei gusti: trovo subito il rimedio (ma perché non ci ho pensato prima?): prendo dalla scatola

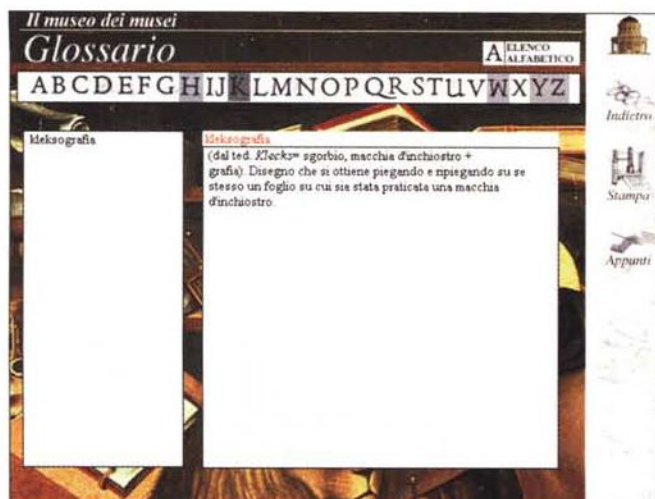



Figura 5

Figura 6

Figura 7

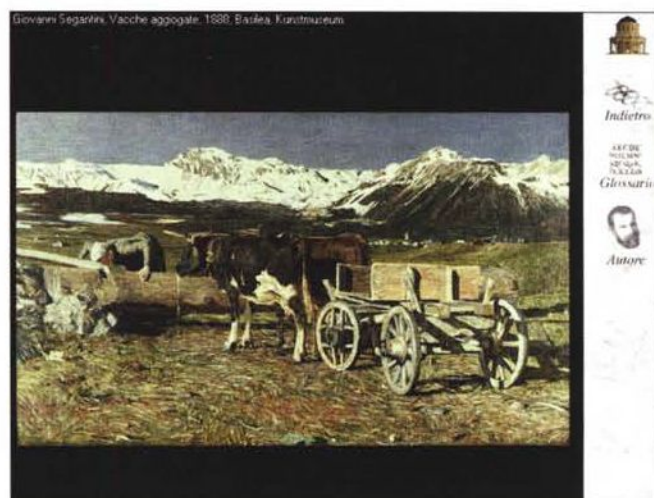



Figura 8

del CD-ROM il libretto che mi offre la Guida alla Consultazione in poche, piccole e brevi paginette di facilissima consultazione.

Ora sono pronto a iniziare l'esplorazione e, da «uomo d'ordine», seguo i percorsi naturali e comincio da Il Museo dei Musei – il cui ingresso si guadagna dalla schermata riprodotta in figura 4 – per passare all'esame di opere, storia, pittori, movimenti e scuole, tecniche, città e musei, grandi maestri, o per consultare il glossario.

Tanto per scoprire subito quante sono le mie lacune in materia, vado a dare un'occhiata al glossario: jugendstil, kleksografia, retablo, racemo sono fuori dei miei orizzonti culturali, ma per il resto me la cavo.

In questa sezione scopro con piacere che la fruibilità delle informazioni è buona (con l'introduzione avevo temuto diversamente): si hanno a disposizione le icone dell'alfabeto per le scelte iniziali e il pulsante di scorrimento veloce per quelle nell'ambito degli elenchi delle parole del glossario (figura 5). Estetica e praticità felicemente coniugate.

Nella barra di destra si trovano delle icone di chiarezza evidente: per copiare negli appunti, per stampare, per fare un passo indietro, per tornare alla schermata iniziale (cosa che faccio per andare ad esplorare un po' di storia). come vedete dalla schermata successiva (corrispondente alla figura 6), che propone uno schema storico della pittura, assai evidentemente utile per esaminare con facilità epoche, movimenti e scuole, ma anche per individuare le schede degli artisti, secolo per secolo, partendo dal Medio Evo.

È appena cominciato, in modo quasi casuale, un nuovo brano musicale, che mi sembra di riconoscere come l'«Adagio» di Albinoni. Ecco, ho appena scoperto che non c'è solo la «Primavera» (ma anche che questo brano è limitato a poche battute introduttive – non mi lamento, qui trattiamo pittura e non musica. Però...).

Finita la musica, non resisto alla tentazione di fare una ricerca che potrebbe gratificarmi e clicco, nella sezione in basso, «I Pittori Italiani nei Secoli», sull'icona «Ottocento» e poi avvio una ricerca (figura 7) sulla voce «Joris», sperando che esca fuori la scheda di Pio Joris, pittore (ottocentesca pecora nera di una famiglia trentina...). Nemmeno l'ombra, evidentemente non era abbastanza bravo?

A proposito di ricerca, mi viene in mente che mi imbatto in questa possibilità per la prima volta; e scopro che se non conosco l'epoca su cui ricercare un nome, o se sbaglio secolo, non trovo nulla (manca una possibilità di ricerca generalizzata su tutta l'opera).

Figura 9

Figura 10

Figura 11

Figura 11a

Tutto sommato sarebbe meglio avere a disposizione uno strumento di ricerca che svincoli il fruitore da ogni obbligo di conoscenza, come accade con altre opere, come le enciclopedie, ad esempio, in cui è possibile digitare un lemma e individuare la scheda relativa, di qualunque argomento si tratti.

Sospetto che gli autori di quest'opera contino un po' troppo sulla nostra preparazione in Storia dell'Arte!

Torno indietro per cercare di colmare le mie lacune e clicco sulla sezione del NeoClassicismo e Romanticismo e appare la relativa schermata che offre le varie possibili scelte. Tra queste, quella del Divisionismo mi porta a Segantini e alla bella riproduzione (figura 8) di una sua opera, che potete vedere qui (ho scelto Segantini perché mi piace e perché è trentino come il trascurato Pio Joris...). Vado avanti e indietro, esplorando in modo casuale varie epoche pittoriche, trovando questo vagare di grande piacevolezza. Ma il dovere mi chiama a continuare insieme a voi l'esplorazione di tutti gli aspetti dell'opera.

Passo con curiosità a «dare un'occhiata» alla voce «Immagini di un'Italia virtuale» (figura 9) e clicco su «Il Paesaggio italiano», per cominciare: gli effetti di questa attività sono riprodotti nell'eloquente immagine che vedete riprodotta indicata come figura 10.

Scopro che la parola virtuale, che viene oggi usata molto spesso per indicare il mondo delle elaborazioni grafiche, qui assume un significato di virtualità pittorica: la visione del mondo espressa dagli artisti, l'interpretazione delle cose per mezzo di pennello, tela e colori.

In questa Italia virtuale si parla anche di Moda, degli Italiani e dell'Architettura. Tutto da un punto di vista virtual-pittorico, ma con l'ausilio, per ogni sezione, di immagini in movimento che, in brevi ma efficaci schede, illustrano i vari argomenti, assieme a brevi introduzioni in forma testuale e ovviamente, un buon numero di riproduzioni di capolavori, che il lettore può scegliere liberamente tra quelli rappresentati in icona sulla parte bassa dello schermo.

Mi fermo per un attimo e scopro che il sistema di navigazione mi ha portato, senza che me ne rendessi ben conto, affascinato come sono dall'opera, alla schermata d'inizio e come passo successivo alla «Italia virtuale» di cui ho appena parlato. Devo tornare al Museo dei Musei, ma visto che ci sono, non resisto e voglio dare un'occhiata a «Il linguaggio della pittura», che apre una pagina promettente, come potete vedere dall'immagine di figura 11. Devo pensarci su per decidere da dove cominciare.

Figura 12

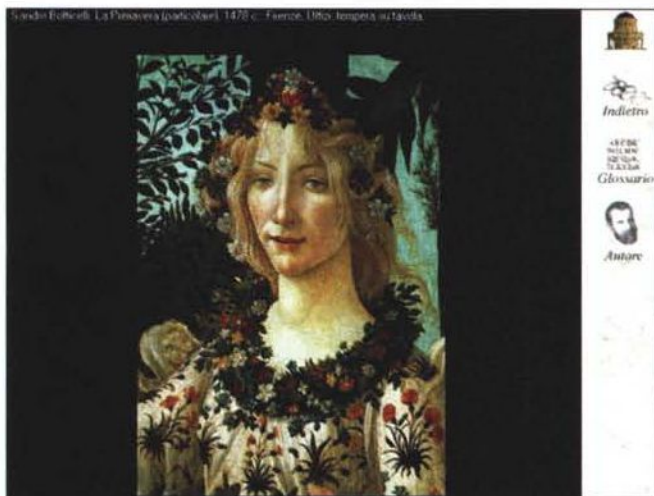



Figura 13

Figura 14

Figura 15

Mi lascio convincere dall'aspetto «Luce e oscurità», forse perché amo molto gli effetti straordinari che il contrasto marcato di questi due elementi può produrre, come testimonia benissimo la Crocifissione del Caravaggio (figura 11a).

Ma tutto il settore dedicato al linguaggio della pittura è affascinante. Ogni parte offre la sua breve introduzione e una sia pur breve video-animazione per illustrare con efficacia i vari aspetti del linguaggio pittorico. Certamente queste schede non sono dirette a chi si dedica da specialista all'arte. Ciononostante direi che quest'opera ha una tale ricchezza di informazioni che anche lo specialista potrà trovarla utile, se non altro per la collezione di immagini che contiene.

Certamente avrei preferito avere maggiori informazioni su ogni singola opera: non solo il titolo, l'autore, la dimensione, ma anche delle notizie più dettagliate sull'opera in esame, senza che si debba fare un esercizio di analisi facendo elaborate e laboriose ricerche su scuola, periodo, collocazione artistica, tipo di tecnica, eccetera (l'esperto può costruire una scheda del genere in pochi minuti, mentre all'inesperto potrebbero occorrere tempi eccessivamente lunghi).

È però vero che delle ricerche del genere potrebbero rivelarsi un modo di apprendere cose interessanti, ma avere una scelta non mi sembra controindicato per la maggioranza dei fruitori.

Ai fini dello sviluppo di una cultura riguardante la storia dell'arte pittorica anche la sezione I Temi (figura 12) offre un bel contributo con vedute sui mondi di Arte sacra, Ritratti, Miti e Storia antica, Natura e civiltà (ma tornerò presto a esaminare le altre parti del «Museo dei Musei»). Ognuno di questi temi viene trattato con schede introduttive e con elenchi di opere a tema. Ho appena osservato che anche in queste schede si presenta il problema della velocità di scorrimento del testo.

E mi è anche venuto in mente che forse qualche legame ipertestuale potrebbe essere di grande utilità (anche questo è un suggerimento per le prossime edizioni).

Queste critiche le faccio a cuor leggero: hanno intenti costruttivi e so che i pregi di questa opera sono così tanti che i pochi piccoli difetti non ne inficiano il giudizio complessivo.

Ma torniamo ora, come annunciato, agli aspetti da me prima trascurati nel «Museo». Visto che in generale tendo naturalmente all'ordine e che oggi evidentemente mi sento in qualche modo «trasgressivo», non esamino da sinistra a destra, dall'alto in basso, ma faccio un salto sull'icona città e musei,

Figura 16

Figura 17

Figura 18

che in questo momento mi incuriosisce più delle altre.

Come vedete dalla schermata di figura 13, si accede ad un elenco di città e dei relativi musei (nell'esempio, Londra e la National Gallery con una bella serie di opere): un clic e si apre la scheda sull'opera prescelta (con un collegamento diretto ad altre opere dell'autore). È stato solo qui che ho scoperto che un clic sull'immagine porta ad un ingrandimento della stessa che può eccedere l'ampiezza del monitor a 640x480 pixel (ma si ha la possibilità di fare scorrere opportunamente l'immagine nelle quattro direzioni): un magnifico modo per analizzare i dettagli. Fate un raffronto tra le due schermate catturate su un dettaglio della Primavera del Botticelli pubblicate in queste pagine.

Prima di tuffarmi nel mondo dei grandi maestri, voglio fare una visita nel mondo delle tecniche pittoriche... e scoprire che tra guazzo, acquerello, ialografia, eccetera, c'è anche la tecnica del «berettino», usata a Faenza e Venezia nel XVI secolo per la decorazione delle maioliche (ecco un'altra prova della mia scarsa preparazione sul mondo dell'arte). Ora mi sono preparato per una visita ai Grandi Maestri, che ci si presentano in una schermata (figura 16) da «mosaic» con loro opere rappresentative. Penso che anche nella riduzione della schermata per la pubblicazione su carta i nomi rimarranno visibili, ma comunque voglio citarne alcuni: Piero della Francesca, Paolo Uccello, Raffaello, Botticelli, Correggio, Tiepolo, Canaletto... una bella parata di grandi geni. Non c'è da essere orgogliosi di appartenere a questa italica stirpe (solo per questioni di arte, ma assolutamente non per tanti altri aspetti, beninteso)?

Esploro ora la parte dedicata a Movimenti e Scuole (figura 17), e mi avventuro tra un buon numero di «ismi»: dadaismo, divisionismo, impressionismo, eccetera, e tra scuole di ieri e di oggi. Ogni movimento ed ogni scuola hanno la loro brava scheda che spiega con sufficiente ampiezza la natura o dell'uno o dell'altra.

Ma qui si sente più che altrove il problema del «salto a tema»: perché non dare la possibilità di vedere almeno un esempio di un'opera appartenente al movimento o alla scuola cui siamo interessati? È perfettamente vero che posso soddisfare questo tipo di bisogno con qualche clic sul pulsante indietro e poi fare le ricerche, ma visto che l'informatica multimediale offre diverse possibilità, perché non approfittarne?

La voce pittori presenta da qui un accesso immediato, per effettuare ricerche sui nomi al di là di ogni contesto epocale, di scuola o di movimento (non la esploro nuovamente, la delusione della mancata citazione del mio antenato ancora brucia...).

E per la consultazione delle opere c'è infine una schermata che offre sia l'elenco completo delle opere che le possibilità di effettuare delle ricerche sia sul titolo che sull'autore.

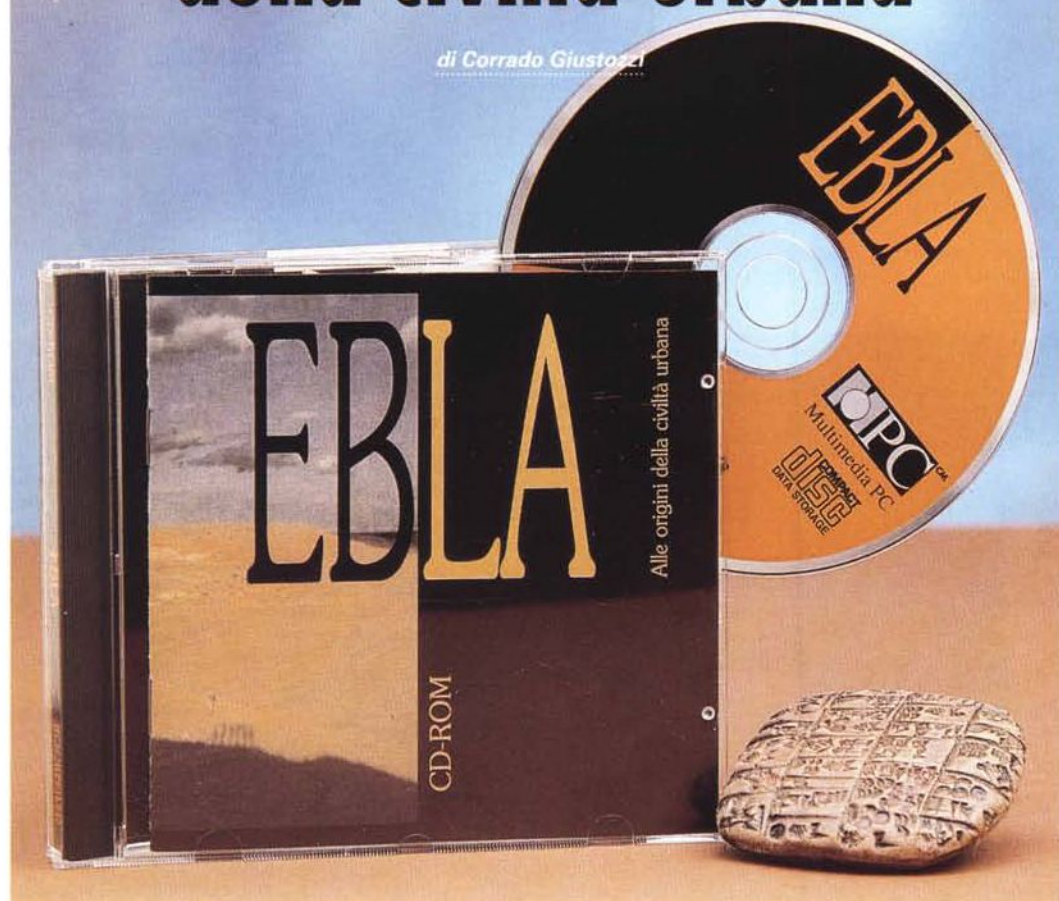
Ecco quindi che l'immagine (figura 18) della Donna con ermellino di Leonardo Da Vinci ho potuto identificarla lanciando una ricerca sul titolo dopo avere digitato solo l'essenziale «donna con».

Conclusioni

Mi piace pensare che questa bella opera avrà la diffusione che indubbiamente merita, visto che è allo stesso tempo uno strumento di studio e un'occasione di svago intelligente e che presenta un rapporto qualità/prezzo decisamente favorevole.

Solo un paio d'anni or sono un'opera di questo genere sarebbe stata presentata a non meno di 200.000 lire. Bene, l'effetto della diffusione dei lettori e quindi della ridistribuzione dei costi generali delle opere si fa sentire: che il fenomeno continui, con qualità sempre maggiore e prezzi sempre minori. MC

Ebla: alle origini della civiltà urbana

di Corrado Giustozzi

Se vi è un fiore all'occhiello dell'archeologia italiana contemporanea, questa è Ebla: l'antichissimo centro della Mesopotamia nella quale si è sviluppata la civiltà urbana e che ci ha lasciato intatto uno sterminato patrimonio di tavolette cuneiformi. In questo CD-ROM, che contiene in forma riorganizzata il materiale esposto nella fortunatissima mostra romana del 1995 a Palazzo Venezia, sono ripercorse sia le tappe della missione archeologica italiana ad Ebla che le tappe dello sviluppo della civiltà urbana fra Egitto e Mesopotamia a partire da quasi cinquemila anni fa e nell'arco di circa un millennio

Imbattersi in un sito archeologico mai visitato, nei resti perfettamente conservati di un'antica città dimenticata da millenni è sicuramente il sogno inconfessato di tutti gli archeologi. Ben pochi però sono coloro i quali possono dire di averlo davvero realizzato, tanto che esso sembra ormai più ispirato alle romantiche avventure di Indiana Jones che non alle reali possibilità delle moderne indagini scientifiche.

Eppure i sogni ogni tanto si avverano, e quando capita lo fanno in modo davvero eclatante. E così è infatti successo nel 1964 ad un giovanissimo archeologo italiano dell'Università di Roma che operava in Siria nell'ambito delle campagne di scavo organizzate da quello che allora era l'Istituto di Studi del Vicino Oriente. Paolo Matthiae, il più giovane fra i direttori di missione, intraprese infatti in quell'anno alcuni scavi nella allora semisconosciuta località di Tell Mardikh, ignota perfino alla maggior parte degli stessi archeologi. Gli unici sopralluoghi precedenti nella zona erano stati infatti quelli di Harald Ingholt negli anni Trenta e di Anton Moortgat e Barthel Hrouda alla fine degli anni Cinquanta, che però non avevano sortito alcun esito né originato alcuna comunicazione scientifica di rilievo.

EBLA

Produttore e distributore:
Hochfeiler - Via Salaria, 290 - 00199 Roma
Tel.: 06/8548122
Prezzo *(IVA compresa)*:
EBLA *Lit. 99.000*

La missione italiana a Tell Mardikh

Una serie di fortunati rinvenimenti fece ben presto comprendere alla missione di Matthiae che il sito che si accingevano a scavare era sicuramente qualcosa di eccezionale: la qualità e la quantità dei reperti erano infatti tali da far presumere che esso fosse stato in passato un centro politico e commerciale assai importante.

D'altronde la zona degli scavi era stata scelta appositamente in quanto ritenuta promettente per la sua posizione strategica, a metà strada lungo la via del commercio fra Egitto e Mesopotamia, e a poca distanza (una cinquantina di chilometri a sud) dal ben noto centro di Aleppo.

Nei primi quattro anni di lavoro ven-

nero riportati alla luce, sulla collinetta di Tell Mardikh, importantissime strutture risalenti all'età di Hammurabi, o paleosiriana (1800 a. C. circa): il *Tempio di Ishtar*, la *Porta di Damasco*, il *Tempio di Reshef* della Città Bassa sudoccidentale, il *Palazzo Reale* sull'acropoli.

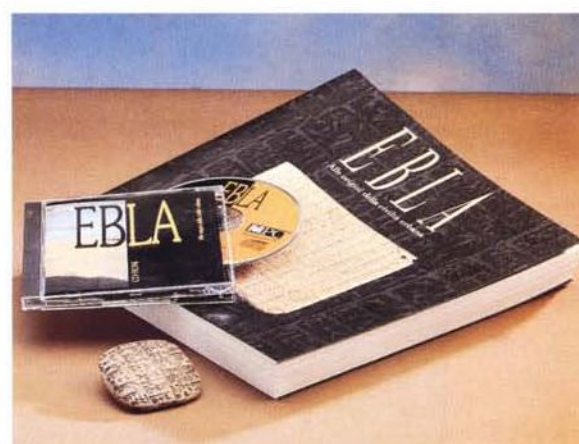
Fu a questo punto, nel 1968, che il rinvenimento di un reperto eccezionale, il busto del principe Ibbit-Lim ricoperto di iscrizioni cuneiformi, consente di stabilire la reale identità del luogo: si scopre così che il sito di Tell Mardikh è in realtà costituito nientemeno che dai resti di Ebla, la famosa città-stato citata nei testi mesopotamici ed ittiti.

Lo scavo di Ebla

La storia di Ebla, il cui nome significa «pietre bianche» ed è derivato probabilmente dal colore del terreno nella zona dell'insediamento, inizia verso il 3300 a. C. e cioè all'epoca della prima urbanizzazione della Mesopotamia. Per circa mezzo millennio Ebla continua a crescere e ad espandersi, trasformandosi poi verso il 2800 a. C. in una potente e ricca città-stato. La sua floridezza economica si deve alla sua favorevole posizione fra l'Eufrate ed il Mediterraneo, lungo l'asse commerciale che univa la Mesopotamia e l'Egitto. L'egemonia di Ebla durerà ancora per oltre un millennio, pur passando attraverso una prima distruzione verso il 2300 a. C. ad opera del re mesopotamico Sargon, cui seguiranno una successiva ricostruzione ed un'espansione ancor maggiore; la storia della città terminerà infine verso il 1600 a. C. con la definitiva distruzione della città da parte degli Ittiti.

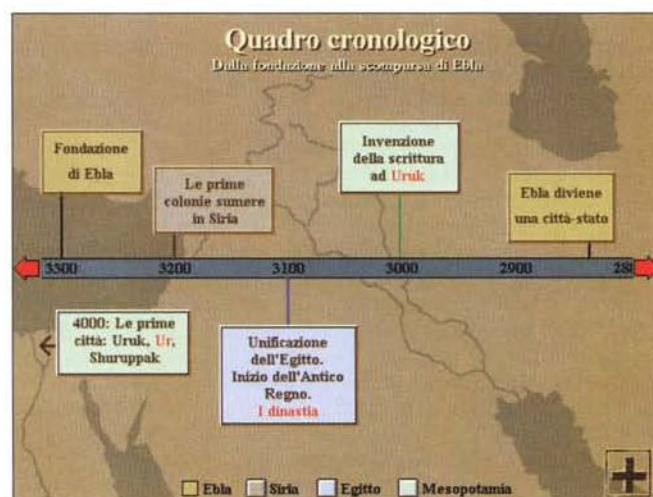
Il lavoro della spedizione di Matthiae prosegue senza sosta, incoraggiato dai continui ritrovamenti. Fra il 1969 e il 1973 vengono portati alla luce il *Tempio di Shamash* nella Città Bassa, le fortificazioni sulla cinta di mura, i quartieri di abitazione della popolazione urbana nella Città Bassa meridionale, ed il santuario degli antenati dei re.

Nel 1974 si inizia a scavare il *Palazzo Reale degli Archivi*, nel quale si rinvengono 42 tavolette cuneiformi di carattere amministrativo. Poi nel 1975 si verifica il vero e proprio colpo di scena: in un locale di quelli che risultarono poi essere gli Archivi di Stato risalenti al 2300 a. C., si effettua il sensazionale ritrovamento di ben 14.500 tavolette perfettamente conservate. Un patrimonio enorme di documentazione si schiude davanti agli occhi degli archeologi italiani, fornendo loro una messe enorme di dati di prima mano sulla gestione economica, politica e logistica dell'antichissima città-stato. La notizia fa rapidamente il giro del mondo suscitando emozione in tutta la comunità scientifica internazionale. Ad Ebla i lavori di scavo nel *Quartiere Amministrativo* proseguono, e l'anno successivo la scoperta di un nuovo locale nel Palazzo degli Archivi porta ad oltre 17.000 il numero complessivo di documenti ritrovati. Vengono rinvenuti anche frammenti di intarsi e di sculture composite, nonché oggetti egiziani fra cui una coppa donata dal faraone Chefren ed il coperchio di Pepi I.

Fra il 1978 ed il 1982 vengono scavati il *Quartiere Meridionale* ed alcuni settori del *Complesso Centrale* del Palazzo Reale. Viene anche identificato il *Palazzo del Principe Ereditario*, edificio va-

Il poderoso catalogo della mostra di Palazzo Venezia realizzato dalla Electa, assieme alla riproduzione di una tavoletta cuneiforme riguardante la contabilità di Palazzo.

stissimo di cui si inizia l'esplorazione, e sotto al quale si rinvengono gli Ipogei Reali contenenti le ricche tombe della famiglia reale. Di queste ne vengono scavate tre: la *Tomba della Principessa*, la *Tomba del Signore dei Capridi* e la *Tomba delle Cisterne*.

Nel frattempo proseguono gli scavi nel Palazzo degli Archivi ed in altre zone della città quali la Città Bassa. Fra il 1983 e il 1987 vengono così riportate alla luce le zone antistanti il Tempio di Ishtar e viene identificato e scavato il *Palazzo Settentrionale*. Fra il 1988 e il 1992 viene riportata alla luce l'intera area sacra di Ishtar nella Città Bassa settentrionale, nella quale si rinvengono interessanti statue votive dell'età di Hammurabi. Viene anche scavato il

La pagina principale, punto di partenza della navigazione per temi urbanistici. Qui è selezionata la struttura della città nell'età di Hammurabi.

La tavola sinottica degli avvenimenti riguardanti Ebla è anche cliccabile per poter approfondire le fasi della storia della città.

Il CD contiene anche un'intervista al responsabile storico della missione italiana ad Ebla, Paolo Matthiae.

La mappa principale del grande ipertesto è anch'essa cliccabile per consentire una navigazione tematica.

Complesso Centrale del Palazzo Reale dell'Età degli Archivi. Infine fra il 1993 ed il 1994 si intraprende lo scavo sistematico della zona dei palazzi nella Città Bassa settentrionale, nella quale vengono ritrovati il *Palazzo Arcaico* risalente alla fine del III millennio a. C. e altri tre palazzi. E nonostante trent'anni di ricerche le scoperte non finiscono ancora: viene infatti scoperto nella Città Bassa un nuovo edificio dell'età degli Archivi denominato *Complesso Produttivo* che si estende nell'Area Sacra di Ishtar del periodo arcaico al di sotto del Santuario di Ishtar dell'epoca di Hammurabi.

La mostra del trentennale

Al giorno d'oggi i lavori continuano ancora, e sempre sotto la supervisione di Paolo Matthiae che è adesso il decano dei responsabili di missione in Siria. Il sito di Ebla è famoso in tutto il mondo, e l'operato della nostra ultratrentennale spedizione è oramai un vanto dell'archeologia italiana. Il materiale raccolto ad Ebla è ancora in fase di studio, e la sua conoscenza getta via via nuova luce sulla complessa organizzazione sociopolitica della zona fra la Mesopotamia e l'Egitto. In definitiva il «caso Ebla» ha contribuito a rilanciare l'archeologia paleosiriana, riportando all'attenzione della comunità archeologica internazionale una zona che per troppo tempo era stata sottovalutata.

Nel 1995, per celebrare degnamente la conclusione del trentesimo anno di scavo a Tell Mardikh, i responsabili della missione assieme all'Università di Roma ed a vari operatori istituzionali organizzarono un'eccezionale ed amplissima mostra ospitata nel Palazzo Venezia di Roma. Caso forse più unico che raro per una mostra di archeologia, essa ebbe un incredibile successo di pubblico che ne fece addirittura prorogare la data di scadenza originariamente prevista. E ciò fu non solo per la quantità eccezionalmente ampia di reperti esposti, scelti fra i più preziosi e significativi rinvenuti ad Ebla, ma anche per l'amplissima sezione didattica allestita allo scopo di illustrare anche al pubblico di non addetti ai lavori la lunga e complessa storia di Ebla. Accanto ai reperti originali, dunque, la mostra esponeva plastici e diagrammi che ricostruivano l'architettuta e la struttura urbanistica della città nelle varie fasi del suo sviluppo, chiarivano l'organizzazione sociale, illustravano la funzione e la collocazione dei vari edifici.

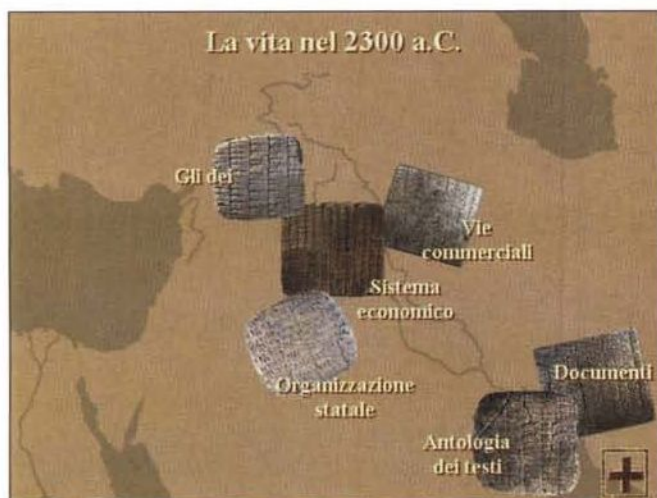
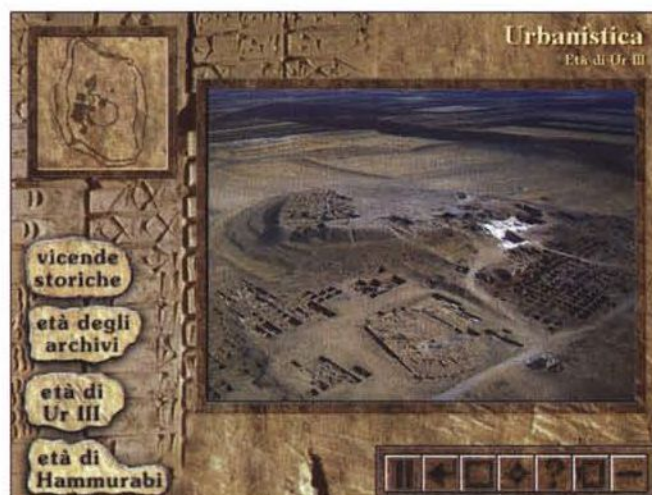
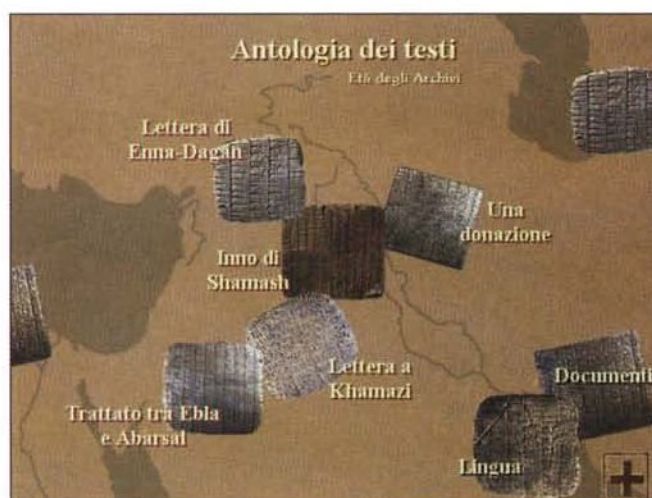
Un momento del vero e proprio documentario che introduce alla conoscenza di Ebla e della missione archeologica italiana.

Moltissime le tavolette esposte, alcune di eccezionale rarità come quella del famoso trattato di pace tra Ebla e Abarsal, e tutte rigorosamente con traduzione a fianco; e moltissimi anche i reperti non documentali quali statue, oggetti di uso comune, ed anche i bellissimi gioielli reperiti nella Tomba della Principessa.

Oltre alle spiegazioni offerte da guide d'eccezione, ovvero gli stessi studenti e ricercatori impegnati negli scavi della città, il pubblico della mostra poteva beneficiare anche di quelle fornite da appositi audiovisivi che venivano proiettati con continuità, e di ricostruzioni al computer che mostravano la città come doveva essere nelle varie fasi del suo sviluppo permettendo anche di effettuare delle vere e proprie «gite virtuali» fra gli edifici ricostruiti in computergrafica.

Questo CD-ROM prodotto dalla romana Hochfeiler è in pratica un compendio elettronico della mostra, comprendendo e riassumendo in sé buona parte del materiale didattico preparato per essa ma anche tutta una serie di immagini, animazioni, mappe, diagrammi sinottici, musiche e parlato, realizzati per completare l'esposizione didattica in maniera multimediale.

Il CD-ROM multimediale

I requisiti brevemente richiesti per poter eseguire questo CD-ROM sono quelli richiesti dal livello 2 dello standard MPC: e quindi un PC abbastanza veloce

I vari temi che illustrano la vita quotidiana ad Ebla nel 2300 a.C.; chiedendo i documenti si ottiene la lettura (solo vocale, mancano putroppo i testi scritti) di alcuni fra i più interessanti documenti ufficiali di Ebla.

Due fra i vari filmati che illustrano i diversi temi trattati: il problema della lingua Eblaita e la struttura urbanistica della città.

(almeno un 486) con parecchia RAM (almeno 8 MByte), una scheda grafica anch'essa veloce e ad almeno 256 colori (ma ne sono consigliati 65.000), un lettore di CD-ROM a velocità almeno doppia, una scheda sonora compatibile SoundBlaster. Non è possibile eseguire il CD su piattaforma Macintosh.

I vari filmati, piuttosto numerosi, sono presenti sul CD sia in formato AVI che in formato MPEG. I primi, essendo decodificati in software, possono essere visualizzati su qualsiasi sistema ma in finestra piccola (240x180 pixel) e con rischio di scarsa fluidità; per visualizzare i secondi è invece necessaria una scheda con decodifica MPEG in hardware, ma col vantaggio di una totale fluidità dell'animazione e di una maggiore dimensione della relativa finestra di visualizzazione (420x306 pixel).

L'installazione crea sull'hard disk un'apposita directory contenente vari file di servizio che occupano complessivamente circa 7 MByte. La procedura è del tutto automatica e piuttosto veloce, e al termine provvede anche a creare un apposito gruppo nel Program Manager. Non è esplicitamente prevista una procedura di disinstallazione.

Il CD-ROM è scritto utilizzando l'arciclassico ToolBook della Asymetrix (versione 3.0) e per la visualizzazione dei filmati AVI utilizza le routine di Video For Windows (versione 1.1). Pertanto la procedura generale di installazione si preoccupa anche di installare sul sistema entrambi questi software se non vi sono già, o di aggiornarli alla versione richiesta se ne esiste una precedente.

Utilizzazione

Utilizzare il CD di Ebla è piuttosto semplice, una volta che si sia compreso il meccanismo di interazione con gli oggetti. In particolare occorre familiarizzare con la «barra dei comandi», che normalmente non appare sullo schermo, ma rimane minimizzata in un semplice segno «+» situato in basso a destra. Cliccandovi sopra la barra si apre per intero, rivelando sette «pulsanti» contraddistinti da simboli differenti e non necessariamente mnemonici come si desidererebbe. Essi permettono rispettivamente di bloccare l'animazione eventualmente in corso o farla ripartire, di tornare indietro alla schermata immediatamente precedente (il sistema mantiene una «storia» piuttosto profonda della navigazione effettuata), di tornare immediatamente alla schermata principale (la «radice») dell'applicativo, di saltare immediatamente alla «mappa di navigazione» globale, di invocare l'help

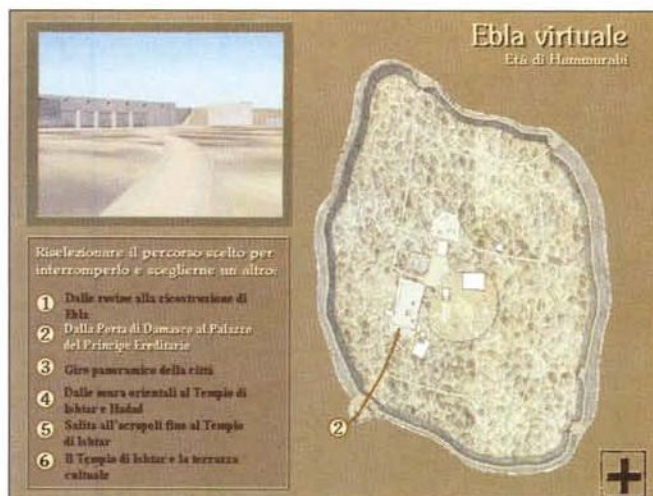
Due momenti estratti da due molteplici «passeggiate virtuali» che si possono compiere nella Ebla ricostruita in computergrafica tridimensionale.

Una delle varie «mappe attive» che illustrano la situazione geografica e sociopolitica dell'area di Ebla nelle varie fasi della sua storia.

sulle funzioni di interfaccia del programma, di uscire dall'applicazione ed infine di minimizzare nuovamente la barra dei comandi.

L'applicazione di Ebla gira in una finestra dalle dimensioni canoniche di 640x480 pixel. Nel caso che la risoluzione del monitor sia impostata a valori superiori, Ebla rimarrà confinata in una finestrina di queste dimensioni situata nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Purtroppo non è possibile riposizionarla, cosa che in determinate situazioni sarebbe stata utile.

La schermata principale dell'applicazione mostra una mappa del sito di Ebla con alcuni «bottoni» principali. Quelli posti in basso a sinistra sono quattro: mentre il primo attiva una tavola sinottica della cronologia di Ebla, utile per comprendere la collocazione temporale dei vari avvenimenti di cui si parla (e punto di partenza per una navigazione ipertestuale basata sulla cronologia), gli altri tre conducono ad una navigazione basata sulla struttura storico-geografica della città attivando sulla mappa globale l'evidenziazione dei principali edifici appartenenti alle tre epoche nelle quali comunemente si divide la storia di Ebla: l'*età degli archivi*, l'*età di Ur III* e l'*età di Hammurabi*. Cliccando su un'età e quindi su uno degli edifici così evidenziati si attiva un filmato che riguarda l'edificio in questione ed eventuali temi ad esso connessi. A ciascuna età corrispondono anche ulteriori bottoni cliccabili globali, che rimandano ad approfondimenti di tipo diverso: ad esempio «*la vita nel 2300 a.C.*» per l'età degli archivi, un bottone «*urbanistica*» per ciascuna delle età successive, e il passaggio alla «*Ebla virtuale*» (ossia al viaggio animato nella Ebla ricostruita al computer) per l'età di Hammurabi.

Un altro bottone, posto in alto a destra nella pagina principale, fa partire un articolato filmato di introduzione alla conoscenza di Ebla. Infine il bottone posto in basso a destra sempre nella pagina principale attiva una cronologia degli scavi effettuati dalla missione italiana, a partire dalla quale si può saltare ipertestualmente ai siti nominati nelle varie schede. Da questa sezione si può anche attivare il filmato di un'intervista con Paolo Matthiae il quale illustra la storia del rinvenimento di Ebla con suggestive immagini riprese in loco.

Conclusione

In definitiva questo CD-ROM ci ha colpito assai favorevolmente per la reale valenza culturale della sua realizzazione. Non si tratta insomma, come si poteva temere, di un «gadget» realizzato come operazione commerciale a margine del successo della mostra, ma di un oggetto realmente pensato per la corretta divulgazione ed il giusto approfondimento di alcuni dei temi connessi ad Ebla ed alla sua scoperta. E non poteva che essere così, dato il coinvolgimento in prima persona dello stesso Matthiae.

La struttura ipertestuale dell'opera è molto ben attrezzata: da ciascuno dei moltissimi punti di partenza si può procedere ad approfondimenti orientati in varie direzioni, per categorie sia tematiche che cronologiche. La qualità dei testi letti dagli speaker è di altissimo livello didattico (peccato non avere anche la versione scritta!) e le immagini ed i filmati che accompagnano le narrazioni sono assolutamente impeccabili.

In definitiva si tratta di un'opera assai valida, progettata con competenza e realizzata con cura, che unisce un serio contenuto scientifico ad una prestazione semplice e ad un'impostazione grafica raffinata.

Un must per qualunque appassionato o semplice curioso, specie se non ha potuto vedere la oramai storica mostra di Palazzo Venezia. MC

La catena italiana dell'informatica di qualità

BIG SAVINGS

Entra in un Gruppo Forte!

Sarà la chiave del tuo successo.

Niente più :

* Ricerca continua del prezzo migliore
* Contrattazione giornaliera con centinaia di fornitori!
* Pagamenti ANTICIPATI
* Prodotti invecchiati
* Magazzini sempre obsoleti
* rincorsa continua della concorrenza
* Gestione del materiale in garanzia costosa in tempo e danaro
* Costosissima pubblicità in proprio
* Bassi profitti
* Personale necessario numeroso

Rivenditore normale

Con noi avrai :

* Magazzino snello e produttivo
* Tempestiva sostituzione dei materiali difettosi
* Listini e promozioni gestite dal Gruppo (per voi nessuna perdita di tempo)
* Pubblicità di successo sulle maggiori riviste del settore e non
* Materiale Marketing (depliant a colori da distribuire alla clientela in migliaia di copie)
* Uso del logo (insegne, biglietti da visita, Carta intestata)
* Forza d'acquisto moltiplicata
* Buoni profitti
* Gestione del Computer Shop semplificata

Rivenditore Facal point

Per avere piu' informazioni

Facal point GROUP
Per affiliarti contatta via fax la Direzione Facal point

Facal WWW point

Punta il tuo browser internet su: http://www.facal.it
Troverai il nostro sito WWW, World Wide Web, pronto a darti tutte le informazioni di cui hai bisogno.

Per informazioni : Direzione Facal point - 00169 Roma Via Silicella, 84 Italy
Tel # 06-2389887 (8 Linee r.a.) Fax # 06-2389899 (0039 Outside Italy)
Facal BBS ON LINE # 06-2675951-2675952 (Multilinea r.a.) N 8 1 V.34 V.FAST 28.800 bps Internet : info@facal.it